

PCPLAYER

STRATEGIE SPECIAL

STRATEGIE 27 KNALLER

die Ihnen im Winter
kräftig einheizen
werden !!!

DAS COMEBACK 2000

BATTLE ISLE 4

Kann Blue Byte an den
früheren Erfolg anknüpfen ?

DIE HILFE KOMMT

STRATEGIE GUIDES :

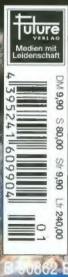
- Sudden Strike
- Age of Empires 2:
The Conquerors
- Cultures:
Die Entdeckung Vinlands
- Cossacks: European Wars
- C&C: Alarmstufe Rot 2
- Homeworld: Cataclysm

TEST & TIPPS

ALARMSTUFE C&C: ROT 2

AUFBAU & STRATEGIE

- Die Siedler 4
- Anno 1503
- Herrscher des
Olymp: Zeus
- Cossacks: European Wars





AB FRÜHJAHR 2001 ERHÄLTlich.

„Anders als viele Nachfolger zu Hitspielen will Commandos 2 nicht einfach nur ein Grafik-Update sein. Pyro packt so viele tolle neue Ideen in das Programm ...“

GAMESTAR 11/00

„Die alte Faszination wurde um ein neues Spielgefühl bereichert.“

PC JOKER 11/00

„Ein Ausnahme-Strategiespiel für Hobby-Generäle.“

PLAY THE PLAYSTATION 11/00

INFOS UNTER WWW.EIDOS.DE



PC CD-ROM

PS2
PlayStation 2



TYTO
STUDIO

www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

TEST & TIPPS

22 SUDDEN STRIKE

Der Überraschungserfolg aus dem Hause CDV inszeniert den 2. Weltkrieg auf anspruchsvollen und spannende Weise. Strategische Sudden-Strike-Hilfe liefern wir ab Seite 26 mit.

72 C&C: ALARMSTUFE ROT 2

Die beliebteste Echtzeitstrategie-Serie brilliert soeben mit ihrem wohl besten Teil. Warum die Sowjets in New York landen, verrät unser Test.



8 BATTLE ILSE 4



Lange haben die Battle Isle-Fans auf eine Fortsetzung warten müssen. Ob sich das gelohnt hat, lesen Sie ab Seite 8.

TESTS

- 8 ■ Battle Isle 4:
Der Andosia Konflikt
- 14 ■ Herrscher des Olymp: ZEUS
- 20 ■ Kleopatra: Königin vom Nil
- 22 ■ Sudden Strike
- 38 ■ Reach for the Stars!
- 40 ■ Age of Empires 2:
The Conquerors
- 48 ■ Cultures:
Die Entdeckung Vinlands
- 54 ■ Cossacks: European Wars
- 66 ■ The Moon Project
- 68 ■ Panzer General:
Unternehmen Barbarossa
- 70 ■ Rollercoaster Tycoon:
Loopy Landscapes
- 72 ■ Command & Conquer:
Alarmstufe Rot 2
- 78 ■ Homeworld: Cataclysm
- 84 ■ Pizza Connection 2
- 86 ■ The Sims: Das volle Leben
- 88 ■ Star Trek: New Worlds

STRATEGIE-GUIDES

- 26 ■ Sudden Strike
- 42 ■ Age of Empires 2:
The Conquerors
- 50 ■ Cultures:
Die Entdeckung Vinlands
- 60 ■ Cossacks: European Wars
- 80 ■ Homeworld: Cataclysm
- 90 ■ Star Trek: New Worlds

PREVIEWS

- 93 ■ Original War
- 94 ■ Mech Commander 2
- 96 ■ Battle Realms
- 101 ■ Warrior Kings
- 102 ■ Conquest: Frontier Wars
- 105 ■ Empire Earth
- 106 ■ Anno 1603
- 110 ■ Die Siedler 4
- 114 ■ Sacrifice
- 118 ■ Praetorians
- 120 ■ Z 2
- 122 ■ Demonworld 2
- 124 ■ Black & White

DIVERSES

- 3 ■ Editorial
- 6 ■ Strategie-
Grundlagen
- 77 ■ Impressum
- 130 ■ Vorschau

INSERENTENVERZEICHNIS

- | | |
|--------------------|-----|
| Ak tronic | 131 |
| Eidos | 2 |
| Future Verlag GmbH | 37 |
| Infogrames | 132 |
| Okay Soft | 3 |
| Saitek | 13 |
| Softgold THQ | 11 |

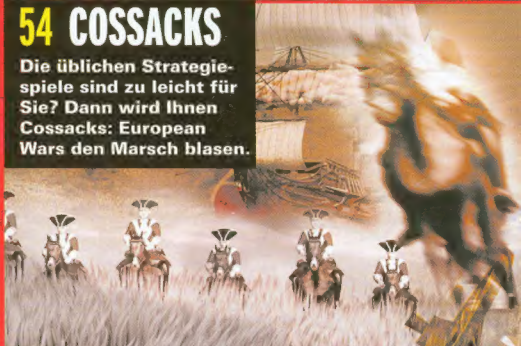
14 ZEUS

Nach kaum einem Jahr gibt es schon einen Nachfolger für Pharaos. Und: Zeus überzeugt!



54 COSSACKS

Die üblichen Strategiespiele sind zu leicht für Sie? Dann wird Ihnen Cossacks: European Wars den Marsch blasen.



96 BATTLE REALMS

Sie wollen etwas Neues? Noch nie dagewesenes? Dann wäre unsere Preview-Strecke (Seite 93 bis 129) das Richtige für Sie.



HABEN SIE DIE

Strategie ist für manche das Verfassen eines langfristigen Planes, für andere das listige Fallenstellen. Einige Zeitgenossen verbinden den Begriff lediglich mit Pulverdampf und Marschmusik. Jeder Strategiespieler, der sich am Computer ausführlich mit militärischen Simulationen beschäftigt, massive Echtzeitgefechte schlägt oder ganze Kontinente mit seinen Städten und Staaten überzieht, könnte davon profitieren, sich einmal mit den historischen Ursprüngen der Strategie zu befassen.

STRATEGIE [griechisch], ursprünglich Feldherrnkunst; die Kunst der Führung von Streitkräften im Krieg. Dahinter stand das Bestreben, die kleinen, gut gedrillten, teuren Armeen des Absolutismus vor Vernichtung zu bewahren. Das führte zu einer mathematisch-wissenschaftlichen Strategie des Manövrierens mit dem Ziel, einen Krieg ohne Schlacht zu führen und zu gewinnen. Die Levee en masse (1793) in Frankreich gab Napoleon I. die Möglichkeit, neue Formen der Strategie zu entwickeln: großräumige Planung und Leitung von Feldzügen, Schwerpunktsetzung gegen schwache Stellen des Gegners.

Von Clausewitz zog Folgerungen aus kriegsgeschichtlichen Erkenntnissen, vor allem aus denen der napoleonischen Kriege. Strategie

RICHTIGE STRATEGIE?

rückte für ihn als höchste Ebene der militärischen Führung unmittelbar neben die Politik. Im Gegensatz zur Manöverstrategie erwartete Clausewitz eine Kriegsentscheidung nur von der Schlacht, in der er Überlegenheit über den Feind und Vernichtung seiner Kräfte als nötig erachtete. Baron Antoine Henri Jomini (* 1779, † 1869) hielt die Besetzung des feindlichen Gebiets für wichtiger als die Vernichtung der feindlichen Streitkräfte. Die preußisch-deutsche Militärdoctrin ist mehr von Clausewitz Gedanken, die französische mehr von Jominis Theorien beeinflusst worden. Graf von Moltke sah in der Strategie ein "System der Aushilfen". Alzu detaillierte strategische Pläne lehnte er ab. Graf von Schlieffen entwarf ungeachtet der Moltke'schen Lehre einen detaillierten strategischen Plan, um das Problem eines Zweifrontenkriegs unter Ausnutzung der inneren Linie und unter Anwendung der Vernichtungsstrategie zu meistern.

Der 1. Weltkrieg brachte Neuerungen in Nachrichtenverbinding und Waffenwirkung, dazu Kampfflugzeuge, Panzer und U-Boote sowie die zunehmende Einbeziehung der Zivilbevölkerung. Wenige Jahre vor dem 2. Weltkrieg entstand in Deutschland die *Blitzkriegstrategie* durch operatives Zusammenwirken von Panzerverbänden und Luftwaffe. Kennen tiefe Einbrüche ins feindliche Hinterland erzielt werden. Während des 2. Weltkriegs gewannen massierte Luftangriffe gegen Ver-

sorgungszentren, Industrie, Verkehrslinien und Städte sowie Operationen zur See im Zusammenhang mit Landungen an Bedeutung.

Mit dem Einsatz von Atombomben, die den 2. Weltkrieg beendeten, begann die Ära der Atomstrategie. Die rasche technologische Entwicklung, die durch Fortschritte auf den Gebieten der Raketenantriebswerke und der elektronischen Mittel das präzise Hinsteuern nuklearer oder thermonuklearer Sprengkörper über Kontinente hinweg auf strategische Ziele ermöglicht, und neue Formen der Kriegführung wie Kalter Krieg, Revolutionskrieg, Guerillakrieg haben alte strategische Prinzipien erschüttert. Die Anwendung moderner Erkenntnisse und Mittel im Guerillakrieg führte zu erstaunlichen Erfolgen gegen hoch technisierte reguläre Armeen. Infolge der Übertragung der militärischen Nomenklatur auf den auf Weltrevolution ausgerichteten Klassenkampf des Kommunismus erhielt der Begriff Strategie einen über das Militärische hinausgehenden politischen Bedeutungsinhalt. Strategie wird heute als politische Führung im Hinblick auf Landesverteidigung, Paktsysteme, Kriegsplanung etc. verstanden. Man unterscheidet im Westen zwischen der politisch motivierten *Höheren Strategie* bzw. Gesamtstrategie (englisch Grand Strategy) einerseits und der rein militärisch zu konzipierenden Strategie andererseits. Die Höhere Strategie wird mit Bündnispartnern abgestimmt.

Die Computer-Strategie

Während unsere Vorfahren noch

über Planungsstäbe, Assistenten und eine immense Befehlskette verfügten, ist der Computerstrategie in der Regel auf sich allein gestellt. Manchmal nimmt ihm das Spiel und damit der PC einen Teil der Verwaltung von Armee, Stadt oder Land ab (Macromanagement), doch meistens muß er sich um wirtschaftliche Aspekte (genug Geld & Rohstoffe für die Produktion), Organisation, Diplomatie und aktive Kriegführung selber kümmern. Darin liegt natürlich auch der Reiz von Spielen wie "Call to Power 2" oder "Cossacks: European Wars": Am PC sind SIE der absolute Herrscher. Sie entscheiden, was gebaut, gehandelt und gemacht wird. Sonst niemand. Nunja, außer gewissen aggressiven Nachbarn, die immer gerne Philanthropen überfallen. Damit das nicht passiert, brauchen Sie halt die richtige Strategie – also einen Plan und eine Vorgehensweise, die zunächst ein Scheitern verhindert und später den Sieg sichert. Leider hängt die richtige Strategie oft genug davon ab, was der jeweilige Spielprogrammierer dafür hält. Doch zum Glück öffnen sich die modernen Strategiespiele immer weiter und erlauben uns, nach eigenen Vorlieben zu spielen. Gerade "Anno 1503" und "Die Siedler 4" scheinen hier vorbildlich zu werden. Doch lesen Sie selbst und suchen Sie sich Ihr persönliches Schlachtfeld aus, auf dem Sie Ihre Lieblingsstrategien testen können. Und vergessen Sie die Taktik nicht: Links austauschen, rechts zuschlagen und in der Mitte den Gegner in die Falle locken...

Marcus Kozorowski/irm

BATTLE ISLE: DER ANDOSIA KONFLIKT

Die deutsche Strategielegende Battle Isle setzt in ihrem neuesten Teil alles auf eine 3D-Karte. Weg vom rundenbasierten Hexfeldgekasper, hin zur optisch pompösen »Konfliktsimulation«.

HERSTELLER: Cauldron/Blue Byte Software **VERTRIEB:** Blue Byte Software **TESTVERSION:** Gold vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 128 MByte RAM **HARDWARE, EMPFENLUNG:** Pentium II 600, 128 MByte RAM www.battleisle4.com



Battle Isle 4, obwohl aus deutschem Hause, überrascht mit Mangagrafik

FAKTEN

- Fortsetzung der erfolgreichen Battle-Isle-Saga
- Mischung aus Echtzeit-Aufbau und rundenbasierten Kämpfen
- Zwei Kampagnen mit zusammen 23 Missionen
- Vier Tutorial-Missionen
- Komplett in 3D-Grafik
- Bis zu 25 verschiedene Gebäude
- Wettereffekte
- Tag- und Nachtwechsel

DIE KESSELFlicker

Zum ersten Mal in der Geschichte von Battle Isle produziert ein Team außerhalb von Blue Byte einen Titel dieser Reihe. Die Truppe von Cauldron wurde 1996 in Bratislava (Slowakei) gegründet. Ihr erstes Spiel «Daadax» entwickelte sich zum erfolgreichsten Spiel der Slowakei. Das 1998 folgende «Spellcross» schaffte sogar den Sprung über die deutsche Grenze. Es erreichte eine Wertung von 49 % im PCPlayer Test in Ausgabe 11/98. Noch im selben Jahr begannen die Arbeiten an einem Programm, das den bezeichnenden Titel «Shock Troops» trug. Als BlueByte an Cauldron wegen einer möglichen Kooperation herantrat, transferierten diese erstere in das Projekt, aus welchem nun «Battle Isle: Der Andosia Konflikt» entstanden ist.

Wir schreiben das Jahr 345 des Planeten Chromos. Auf dem im All treibenden Falschlott herrschen schon seit dem Erdjahr 1991 ewig auf- und abblauende Konflikte. Diesmal tyrannisiert eine Sekte mit dem Namen «Kinder von Haris» die Planetenregierung. Dem ausnehmend überzeugenden Motto «Frieden durch Krieg» folgend, wollen sie das ihrer Ansicht nach korrupte System sprengen. Dass Sie letzteres durchaus wörtlich meinen, zeigen sie, in dem sie diverse Generale aus der Welt schaffen. Übrig bleibt der aus «Incubation» bekannte Bratt, dessen Truppen in der Hauptstadt Hallwa liegen. Fortan muss er sich mit der terroristischen Sekte und ihrer Lieblingsdroge Andosia herumpflegen. Im weiteren Spielverlauf bekommen Sie sein Fortschreiten in Form von Comiczeichnungen vor Augen gehalten. Diese stehen im krassen Kontrast sowohl zu den geschau-spielerten Filmsequenzen des Vorgängers, wie auch zu der dreidimensionalen Spielgrafik. Diese sehr expressiv geschnittenen Sequenzen sollen dem Zuschauer den Konflikt um die Hauptcharaktere

noch näher bringen. Wie sinnvoll ein Herauslösen aus Sehgewohnheiten und ein Absetzen vom Spiel gerade für die Intensivierung des Erlebnisses sein kein, erscheint fragwürdig. Da können die Zeichnungen noch so oft von Alexander Lozano stammen (Mitarbeiter an Jim Lees «C23»), dem Verfahren haftet etwas Billiges an. B-Movie-artig möchte man sagen, wenn es doch nur bewegte Bilder wären.


Alle Wetter

Chromos neues Aussehen ist durchaus abwechslungsreich, wenn auch nicht grafisch überwältigend. Landschaftselemente wie Steine, Brücken, Bäume, Gewässer, Häuser und Bäume mögen noch zur Standardausstattung eines aktuellen 3D-Titels gehören. Beeindruckender erscheinen da schon die angekündigten Tag- und Nachtzyklen, respektive die wechselnden Wetterbedingungen. Ob Licht, Finsternis, Schnee, Regen oder Wind, all diese Faktoren dienen nicht nur der optischen Wahrnehmung. Auch spieltechnisch kommen diese Einflüsse →

Mit schweren Geschützen gegen den Feind: Battle Isle als sogenannte Konfliktsimulation bietet, Name hin oder her, genug Möglichkeiten zur Gegenerduzierung.

Die Himmelstextur ist grau (unten), woraus wir schließen, dass es Nacht sein muss. Aber Scherz beiseite: Tageszeiten nehmen tatsächlich Einfluss auf das Spielgeschehen. So liegen die Truppen tagsüber (oben) sofort heftig unter Feuer.


» Ein weiterer Pluspunkt von Battle Isle ist dessen Kontinuität. «



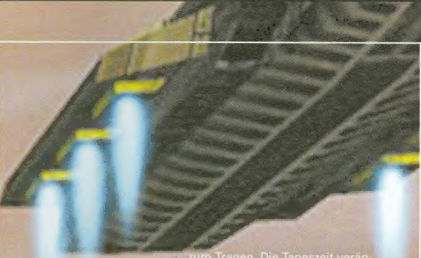
Ein Schuss in die Ferse,
da krümmen sich nicht nur alte
Griechen vor Schmerzen.

UMKÄMPFTE INSELN

Das erste Battle Isle erschien 1991. Sie schlüpfen in die Rolle von Walter Harris, einem Erdling, der seinen Kriegsdienst fern der Heimat auf dem Planeten Chromos absolvieren musste. Das Spiel erfolgte Zug um Zug auf Hexfeldern. Nach zwei Add-Ons erschien 1993 der zweite Teil, der in Sachen Grafik und Benutzerfreundlichkeit schon einen großen Schritt vorwärts bedeutete. Es galt schon damals, 50 verschiedene Einheiten zu dirigieren. 1995 folgte dann Teil 3, welcher erstmals filmische Zwischensequenzen ins Strategiespiel brachte. Das 1997 veröffentlichte »Incubation« spielte ebenfalls auf Chromos und war der erste Titel »der Reihe«, der eine vollständige 3D-Umgebung bot. Blue Byte verkaufte über 650.000 Exemplare der Serie.



Kampfanzüge
und mächtige
Laservormen
lassen selbst
Infanteristen
furchteinflößend
wirken...



zum Tragen. Die Tageszeit verändert etwa den Wirkungsgrad Ihrer Einheiten. Wenn in der sonst stillen Nacht ein Panzer am feindlichen Lager vorbeirasselt, sorgt dies durchaus für mehr Aufmerksamkeit als ein herumschleichender Infanterist. Das Weiter hingegen ist von Bedeutung, wenn es um die Energiegewinnung (Wasser-, Wind- und Sonnenkraftwerke) beziehungsweise Schussgenauigkeit Ihrer Einheiten geht. Bei Windstärke 12 trifft selbst der erfahrenste Soldat alles außer seinem Ziel. Ihre Windgeneratoren arbeiten dafür vortrefflich. Genauso führt die herannahende Flut zu einem Energieüberschuss der Wasserkraftwerke, während eine Solaranlage im Schatten eines Berges nur die Hälfte des Tages Strom liefert.

So kommt man über die Runden


Der Kampf läuft nach wie vor rundenbasiert ab. Wenn auch mit einigen Modifikationen. Ein Klick auf Soldat oder Fahrzeug offenbart einen unterschiedlich großen Kreis. Bewegen Sie sich zum äußersten Rand, bedeutet dies, alle Aktionspunkte zu opfern. Warden Sie nicht so weit, haben Sie noch genügend Punkte übrig, um einen eventuell sichtbar werdenden Gegner im Aktionsbereich zu attackieren. Nach jedem Zug sehen Sie, wie der Kreis um die Figur kleiner wird. Sind alle Aktionspunkte verbraucht, darf →



DAMIAN KNAUS

Werden da nicht Jugenderinnerungen wach? Die ersten beiden Battle Isle-Partien waren die Zeiträuber schlechthin, den dritten Teil streichen wir besser aus dem Gedächtnis, und dessen Nachfolger »Incubation« machte zwar eine Menge Spaß, war aber nur eine interessante Taktik-Schießerei. Für den Andosia-Konflikt sollten Sie nun ein paar Tage Urlaub nehmen. Die Rundenstrategie ist vielleicht eine nette

Abwechslung, doch in der Zeit, in der sich Ihre Einheiten vorgepirscht haben und zwischendurch der Computer oft sein volles Zeitlimit auskostet, können Sie ruhig mal einen Kaffee aufsetzen. Wem es also drängt, ständig irgendwelche Tasten am Computer zu drücken, der soll lieber auf gängige Echtzeitspiele schielen. Sehr geduldige Naturen mit Taktikgefühl werden sich auf den neuen »Kampfinselfen« jedoch wohl fühlen.



Die pompösen Einheiten versprechen, ein feines Schlachtfest abzugeben.

WERTUNG BATTLE OF ILSE: DER ANDOSIA KONFLIKT

▲ PRO
* NICHT DER GÄNGIGE
ECHTZEIT-BREI
* GUTE MISSIONEN

▼ CONTRA
* SCHWIERIGE MISSIONEN
* BETAGTE 3D-GRAPHIK

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	60

PCPLAYER
SPIELSPASS

77



„Ein Prachtspiel: Cultures setzt dem Aufbau-Spaß die Hörner auf!“
 (PETRA MAUFRODER/PC GAMES 10/2000)

„Ein hübsches Spiel also, vor allem aber eines mit beeindruckender KI – und einer solchen Fülle an Details, wie man sie bisher im Genre noch nicht kennt!“
 (TIMO KOCH PC JOKER 10/2000)

„... jetzt haben die Mannen von Funatics Development ihr zweites Spiel, »Cultures«, fertig gestellt, das dem Aufbaugenre den Marsch blasen dürfte.“
 (CHRISTIAN PFEIFFER/GAMESZONE.DE)

„Cultures ist eines der detailverliebtesten Simulationsspiele aller Zeiten!“
 (COMPUTERBILD SPIELE 10/2000)

CULTURES

DIE ENTDECKUNG VINLANDS

WWW.CULTURES.DE

VERTRIEB: **RUSHWARE** GmbH, A **TIKI** Company, Tel 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© 2000 Funatics Development GmbH. All rights reserved. Published by THQ



FUNATICS
DEVELOPMENT





SO SPIELT SICH »BATTLE ISLE 2: DER ANDOSIA KONFLIKT«

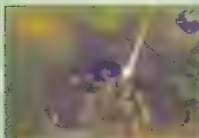
Eine attraktive Dame namens Rachel baut eine fanatische Sekte auf, die es sich in den Kopf gesetzt hat, die Militärregierung von Chromos auszurdieren. Ihre Aufgabe: Zerstören Sie den feindlichen Stützpunkt.



1 Zu Beginn jedes Levels gibt es einen kleinen Rundflug über die Insel im Spiel. Währenddessen werden Sie in einem kurzen Briefing über den aktuellen Stand der Dinge und Ihre Missionsziele aufgeklärt.



2 Ihre Armee ist auf der feindlichen Insel Broth eingetroffen. Sie verfügt über Soldaten, Panzer, Reparatur- und Energiewerkzeuge. Die Digitaluhr am unteren Bildschirmrand zeigt Ihnen, wie viel Zeit Sie für Ihre Züge haben.



3 Klicken Sie auf eine Ihrer Einheiten, kommt ein ziemlich pixeliger Kreis zum Vorschein: Der verrät Ihnen den Bewegungsraum des Fahrzeugs; je weiter Sie sich bewegen, desto mehr Aktionspunkte werden verbraucht.



4 Stück für Stück schleichen sich Ihre Truppen vorwärts, bis Sie alle Ihre Aktionspunkte aufgebraucht haben. Nach einer Weile sollten Sie Ihre ERPs errichten, um die Stromversorgung zu sichern.



5 Jetzt ist der Gegner am Zug: Sie müssen aber nicht tatenlos zusehen. Kümmern Sie sich doch einfach auf Ihrer Heimatinsel um die Wirtschaft. Bauen Sie beispielsweise eine Eisenerzmine oder eine Akademie.



6 Mit der Zeit stoßen Sie immer weiter ins feindliche Gebiet vor. Die Gegner haben gegen unsere überlegene Armee keine Chance und werden von unseren Panzern mit Leichtigkeit weggepusht.



7 Inzwischen ist die Sonne untergegangen, gegnerische Einheiten sind also schwerer zu entdecken. Dafür haben wir uns aber schon ein schönes Stück ins feindliche Gebiet vorverarbeitet – es ist nicht mehr weit.

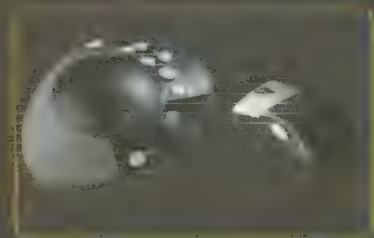


8 Beschafft! Die relevanten feindlichen Stützpunkte sind erledigt. Eine ausführliche Missionsbeschreibung suchen Sie leider vergeblich. Nun geht es zu einem neuen Etappenort – dort wird es sicherlich schwieriger.

es gibt viele arten sich zu amüsieren.
hauptsache das equipment stimmt.
anja w., 15, aus hamburg

es ist deine welt

saitek



GM2 Action Pad and Mouse



PC Dash2 USB

Herrscher

Der Titel ist länger geworden, das Spielprinzip bleibt unverändert: Beim in Griechenland angekündigten Nachfolger zu »Pharao« und »Caesar 3« planen Sie erneut jede Menge Städte.

version 1.0 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTIPLAYER: NEIN GRAFIC:

A detailed illustration of Zeus, the Greek god of the sky and thunder. He is depicted with long, flowing white hair and a beard, wearing a white tunic with a Greek key border at the hem. He is shown in a dynamic, slightly twisted pose, looking towards the right. The background is a blurred, fiery scene with other figures, including one in the upper right wearing a golden helmet and holding a spear.

des Olymp:

Zeus

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Der Schauplatz: Griechenland. Der Auftrag: Errichten Sie florierende Städte und setzen Sie sich gegen konkurrierende Herrscher durch. Ihre größte Geheimwaffe: Die antiken Götter und Helden.

FAKTEN

- Sieben Kampagnen
- Insgesamt 45 Missionen
- Drei Karten für offenes Spiel
- Umfangreiche Tutorial
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Variable Spielgeschwindigkeit
- Handel und Diplomatie
- Aufbau von Koalitionen

Griechische Kultur in Stein
gekauen: Nie waren die
antiken Städte so malerisch
wie in Zeus.



Was ist bloß mit Impresarios los? Während bei anderen Entwicklerteams Produktverspätungen von zwei Jahren die Regel sind, pfeifen die Ostküsten-Jungs auf derartige Gepflogenheiten. Mit der Präzision eines Schweizer Uhrwerks liefern sie inzwischen alljährlich einen neuen Teil ihrer Städtebau-Reihe ab – im letzten Jahr »Pharaoh«, davor »Caesar 3«, jetzt »Herrscher des Olymp: Zeus«.

Wie geholt wird der Spieler damit beauftragt, antike Städte zu errichten und dabei bestimmte Vorgaben zu erfüllen. Geändert hat sich selbstredend auch einiges, und das fängt schon beim deutlich längeren Titel an. Weil auf das griffigere »Zeus« schon namensrechtliche Ansprüche geltend gemacht wurden, wich Hävas auf den oben genannten Bandwurmmittel aus.

Nach dem Start beginnt Zeus mit einem kleinen Runder-Vorspann, der Sie kurz in die griechische Mythologie hineinschnuppert lässt. Neulinge wählen zunächst das umfangreiche Tutorial an und bekommen so eine nützliche Einführung in dieses komplexe Programm verpasst. Leider beschränken sich die Erläuterungen auf längere Einführungstexte, im Verlauf der dem Tutorial zugeordneten Szenarien gibt es keine ergänzenden Anmerkungen.

Die Götter mischen isometrisch sein

Erfahrene Spieler dürften sich auch so rasch zurechtfinden, denn die

isometrische Perspektive, also eine Schrägansicht von oben, ist nach wie vor erhalten geblieben. Sicher wirkt dies nicht ganz so trendy wie eine echte dreidimensionale Darstellung, doch bleibt so die Übersicht erhalten und Sie verlieren nie die Orientierung. Wer mag, darf die Karte auch in 90-Grad-Schritten drehen und bei der Auflösung zwischen 800 mal 600 und 1024 mal 768 hin- und herschalten. Während die Gebäude durchaus eine göttliche Augenweide sind, wirkt die Landschaft karger als jeder griechische Felshang. Da sorgen auch die verschiedenen Höhenstufen – mit denen Bergland dargestellt wird und die Wasserflächen – nur für wenig Abwechslung. Ebenfalls nicht mehr zeitgemäß sind die Animationen: Solange sich die Figuren ungehindert geradeaus fortbewegen können, ist die Welt noch in Ordnung. Doch sobald Ochsenespanne mitten durcheinander hindurch fahren oder an einer Kreuzung im rechten Winkel abbiegen, wünscht man sich eine liebevollere Optik. Dabei wurde ansonsten nicht an netten Details gespart – selbst beim reinen Betrachten ihrer wuselnden Untertanen kommt so rasch keine Langeweile auf. Bis sich jedoch Ihre Stadt prächtig über die Ebene ausdehnt, ist viel planerische Arbeit angesagt.

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein


Vor Baubeginn müssen Sie wählen, welche von sieben Kampagnen mit jeweils fünf bis acht Episoden Sie sich zu Gemüte führen wollen. Zur



Statuen und Theater erhöhen wie gekaut die Attraktivität eines Viertels und damit die Zufriedenheit der Städter.

Auswahl stehen unter anderem die Reisen des Jason, der Trojanische Krieg, der Mythos von Zeus und Europa oder auch die Entwicklung von Athen durch die Jahrhunderte. Zusätzlich gibt es drei offene Szenarien mit verschiedenen Schwerpunkten auf Wirtschaft und Militär. Die Kampagnen tragen zwar beeindruckende Namen, de facto funktionieren sie allerdings alle nach einem ähnlichen Schema: Auf einer leeren Fläche gründen Sie eine Stadt und bauen diese im Verlauf der folgenden Missionen nach und nach weiter aus. Zusätzlich sind unterschiedliche Ziele zu erfüllen – so müssen Sie oft eine bestimmte Einwohnerzahl erreichen, eine vorgegebene Geldmenge einnehmen oder ein Monster besiegen. Durch Aufträge der zuletzt genannten Art →

» Sie müssen jede Menge hungriger Schnäbel füttern. «



Eine funktionierende Wirtschaft und bestimmte Bevölkerungszahlen sind die wesentlichen Ziele eines jeden Stadtgründers.

wird denn auch der Bogen zum ganzen mythologischen Drumherum von Zeus geschlagen.

Laut Absicht der Designer sollen die Missionen im Schnitt nicht mehr als je eine Stunde Zeit in Anspruch nehmen. Doch gerade zu Beginn einer Kampagne dauert der Aufbau eines funktionierenden Gemeinwesens spürbar länger.

Ihre erste Tätigkeit als aktiver Städtebauer besteht darin, eine geeignete Stelle für die Ansiedlung der zukünftigen Bürger zu suchen. Ideal sind Plätze am Ufer fischreicher Gewässer oder in der Nähe von fruchtbarem Acker- und Weideland. Schließlich müssen Sie rasch jede Menge hungriger Schnäbel füllen und sollten lange Transportwege vermeiden. Flugs entsteht per Mausklick ein Straßennetz, in den Zwischenräumen markieren Sie die Flächen für Wohnhäuser. Ein Brunnen sowie Gebäude für die Sicherheit der Siedlung kommen hinzu und prompt erscheint der erste Siedler-Treck. Anfangs sind deren Behausungen noch provisorische Hütten, mit zunehmendem Ausbau der Stadt werden die Wohngebäude immer schicker und fassen zusätzliche Bewohner. Eine Agora dient der Warenversorgung, Markstände für Nahrung, Vlies, Öl, Wein oder Waffen sind von ihnen ebendort zu platzieren. Wasserträger und Händler schwärmen selbstständig aus und laufen die Straßen ab, um die Häuser mit benötigten Gütern zu versorgen. Die Stadtwache, ein Hospital sowie Sport- und Kultureinrichtungen oder Parks verbessern ebenfalls die Lebensbedingungen. Benötigte Arbeitskräfte laufen bei Zeus übrigens gezielt zu Ihren Arbeitsstellen und streifen

nicht mehr wie bei den Vorgängern zeitweise suchend umher.

Von Göttern und anderen Rabauken

Fast alle wichtigen Datener-Interfacedinge integriert, Sie brauchen also nicht mehr die Spielfeld-Ansicht zu verlassen. Im Gegenzug benötigen Sie eine Weile, um herauszufinden, hinter welcher Funktion sich welche Informationen verbergen. Generell wirkt das Interface zwar aufgeräumt, jedoch nicht mehr so atmosphärisch wie die Hieroglyphen des Vorgängers. Nur bei einer Gelegenheit verlassen Sie die Ansicht Ihrer entstehenden Stadt: Handel und Diplomatie sowie die Anlage von Kolonien finden mit Blick auf eine Karte des griechischen Mittelmeerraumes statt. Dort sehen Sie wie gehabt, welche Handelsgüter von Ihren Nachbarn zur Verfügung gestellt beziehungsweise benötigt werden. Dort greifen Sie auch fremde Siedlungen an oder versuchen, Herrscher durch Geschenke milde zu stimmen. Gehandelt werden neben Nahrungsmitteln aucharmor, Öl, Wein und andere Güter, die der antike Herr von Welt für seine Stadt benötigt, um seine Untertanen zu beglücken.

Speziell die Anlage von bis zu vier Tempeln pro Stadt ist sehr materialaufwändig, verspricht aber Vorteile.

Neu: Die Gottheiten entfesseln nun übernatürliche Wesen (links), die je nach Laune produktiv oder zerstörerisch wirken.

Die zwölf Gottheiten wandeln wie überdimensionale Fußgänger über die Straßen und können bei Wutanfällen Flutwellen, Erdbeben oder fiese Monster entfesseln. Gut gelaunte übernatürliche Wesen machen aus ödem wertvolles Farmland oder steigern die Erträge Ihrer Minen.

Im Kampf gegen Ungeheuer, oder um andere Heldenaufträge zu lösen, locken Sie Helden mit speziellen Heldenhallen an. Eine solche Steinhütte alleine bringt jedoch keinen Helden in Ihre Stadt, auch die Lebensbedingungen müssen stimmen. Im Kriegsfall trommeln Sie Bürger am Palast zusammen – die wehrhaften Einwohner und Ihre Kriegsschiffe lassen sich entweder mit sehr schlichten Kommandos gegen den Feind hetzen oder reagieren teilweise automatisch. Nützlich sind auch Stadtmauern und Türme. Spezielle Elite-Wohnhäuser bringen besonders schlagkräftige Bürgersoldaten hervor. Insgesamt sind die Schichten eher als mittelpatrizische Dreingabe zu verstehen, der Schwerpunkt liegt eindeutig bei Aufbau und Management der Stadt.

Der Sieg Ihrer Athleten, Philosophen oder Schauspielern bei nationalen Wettbewerben steigert Ihr Ansehen, zusätzlich dürfen Sie anschließend zum Gedenken protzige Monumente errichten. Kolonien liefern benötigte Rohstoffe an die Mutterstadt – der Aufbau solcher Städte erfolgt ebenfalls wie gewohnt. Zeus erhebt nicht den Anspruch einer historischen Simulation, vielmehr ist es ein Mischmasch aus realen Zuständen und mythologischem Geschehen. Ein höchst bekömmliches Gemisch, um die Missionen dank unterschiedlicher Zielsetzungen und verschiedenartigem Terrain überraschend abwechslungsreich und... (tw)

Wieder brauchen wir viele Lagerstätten für die Erzeugnisse der Stadt.



Evolution: Aus Zelten werden Hütten, danach Häuser und schließlich wohnen Ihre Bürger in Palästen - sofern Sie Ihre Sache gut machen.



THOMAS WERNER

O Pharo – äh – bei Zeus, so langsam könnten die Entwickler ja mal eine wirklich neue Engine springen lassen. Im Prinzip wirkt Zeus wie ein Pharo ohne Pyramiden – oder wie ein Caesar 3 mit griechischen Göttern und zusätzlichen Höhenstufen. Immerhin. Das alte Spielprinzip begeistert wie eh und je, auch die verschiedenen Ziele der Kampagnen faszinieren jeden Aufbau-Fan. Nur kann die griechische Antike nicht ganz mit dem Pyramidenbau im schicken Ägypten mithalten, die bewusst comickerartige Aufmachung ist ebenfalls nicht jedermanns Sache. Im Schnitt sind die

Missionen etwas kürzer und anfangs einen Tick einfacher als bei Pharo, ein Spiel für die Mittagspause ist Zeus dennoch nicht. Einige witzige Einfälle wurden gesiecht.

» Das alte Spielprinzip begeistert noch immer. «

Zwischensequenzen fehlen jedoch. Verbesserungen gibt es kleine und mittelgroße, besonders bei der Bedienung. Mal sehen, ob beim nächsten Impressions-Spiel dann die großen Innovationen kommen, und damit meine ich nicht unbedingt 3D.

WERTUNG ZEUS

PRO

GRAFIK:
SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

CONTRA

LEISTUNG:

PC PLAYER
SPIELSPASS

81

Überraschend abwechslungsreiche Missionen.

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

KLEOPATRA KÖNIGEN VOM NIL

ENTWICKLER: Impressions VERTRIEB: Havas TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTIPLAYER: - 3D-GRAFIK: - Glide, HARDWARE, MINIMUM: Pentium 133, 32 MByte RAM HARDWARE, OPTIMAL: PentiumII/400, 64 MByte RAM, www.havas.de/homepage/games/sierra/pharao-das-spiel/dcl/leopatra/leopatra.htm

Was wäre Ägypten ohne Kleopatra? In etwa dasselbe wie ein Strategiespiel ohne Add-on. Das dachte sich wohl auch Impressions und versucht, mit der Nilschönheit Eindruck zu machen.

Kleiner Schönheitsfaktor: Um die Kleopatra-Kampagne spielen zu können, müssen Sie Pharao gelöst haben.

FAKTEN

- Zusatz CD für Pharao
- Vier Kampagnen mit 15 Missionen
- Neue Monumente, Gebäude, Tiere, Industrien, Feinde und Katastrophen
- Übernahme von Truppen in nachfolgende Szenarien
- Missions-Editor und Zusatz-Szenarien
- Die englische Kleopatra verträgt sich nicht mit dem deutschen Pharao

Die bekannteste Herrscherin Ägyptens dürfte zweifelsohne Kleopatra sein. Im Gegensatz zu Ptolemy XI bis XIV (Vater, Brüder und Sohn) kennt sie sogar die Rechtschreibprüfung von Word 2000. Wer bietet sich also eher für die Namensgebung des noch jungen »Pharao« Add-Ons an als die jung verstorbene Geliebte von Cäsar und Marc Anton?

Dabei geht es in dem unmittelbaren »Zeus«-Vorgänger nicht nur um das Leben und Leiden der antiken Nasenfrau. Auch illustre Gestalten wie Tutenchamun und Ramses der Zweite haben ihren Auftritt. In funfzehn Missionen, aufgeteilt in vier Kampagnen, frönen Sie den alten Bauleidenschaften. Ihre Aufgabe bleibt das Errichten von ägyptischen Siedlungen mit Farmen, Wohnhäusern, Manufakturen, Tempeln und Monumenten, sprich allem, was das Touristenherz begeistert. Des Weiteren knüpfen Sie Handelsverbindungen zu Nachbarstaaten, treiben Steuern ein und verteidigen sich. Bei allem wird Ihnen eine gehörige Begabung in Sachen Micromanagement abverlangt. Da der Schwierigkeitsgrad, wie es sich für eine Erweiterung gehört, doch um Einige angehoben wurde, gilt das mehr als je.

Auch in Kleopatra wird wieder gebaut, was die Sklavenrücken aushalten. Wie beim alten Pharao, gib es noch keine Möglichkeit, die Landwege ihrer Untertanen vorzugeben (was z.B. Zahnärzte ineffektiv macht).

Von Quellen und Fröschchen

Im Gegensatz zu Pharaos finden Sie nun auch Einnaemquellen in Form von Hanna-Farmen, Lampenmachern oder Grabstein-Kunsthandwerkern. Diese brauchen Sie dann sogleich zum Bau der neuen Monumente. Um etwa eine unterirdische Gruft anzulegen, benötigen Ihre Mannen den Ollichtproduzenten, welcher seine Leuchten wiederum aus Tonkrügen und Petroleum herstellt. Andere Sehenswürdigkeiten für die 2000 Jahre später folgenden Touristen sind der Tempel des Amon Ra, das Kolosseum von Ramses dem II., Gräber im Tal der Könige, der Leuchtturm und die Bibliothek von Alexandria. Da auch schon die alten Pharaonen den Spruch »Vorfraude ist die schönste Freude« für einen dummen hielten und eher ein ungeduldiges Völkchen waren, haben sie eine witzige Methode entwickelt um den Gebäudabau zu beschleunigen: Ein wenig Beten treibt die Fertigstellung gehörig voran. Bekanntermaßen sind aber nicht alle Götter begabte Aushilfskräfte auf dem Bau. Andere finden es viel unterhaltsamer den Menschen mit Naturkatastrophen auf den Keks zu gehen. So regnet es auch in Cleopatras Reich hin und wieder Steinbrocken, breiten sich Froscharmeeen in den Städten aus oder verwandeln sich die Fluten des Nils in einen Strom aus Blut. Es müssen jedoch nicht immer die Allmächtigen sein, die den friedlichen Aufbau behindern.

Ägypten voller Perversier?

Menschliche Widersacher aus Persien, Phönizien, Syrien und Rom erschweren Ihnen ebenfalls das Leben. Allerdings dürfen Sie in manchen Missionen Truppen, Barschaft und Ansehen in die folgende transferieren, um dies ein wenig auszugleichen. Wenn auch der militärische Einschlag stärker ausfällt als noch bei Pharaos, liegt auf ihm aber nach wie vor nicht der Hauptaspekt. Wem die Neuerungen noch nicht ausreichen, bekommt ein Extra nachgeschoben. Cleopatra verfügt über einen Leveleditor, mit dem Sie eigene Missionen erfinden können. Zum einen lassen sich die Landschaften frei modifizieren. Bäume und Flüsse aber auch die Fauna wie Schlangen, Löwen und Skorpione dürfen Sie nach Belieben auf den Karten verteilen. Weiterhin lassen sich die Gegner, die Siegbedingungen und auch die etwaigen Handelspartner einstellen. Auf der Weltkarte fügen Sie nach Belieben weitere Städte hinzu. Außerdem liegen dem Editor einige Zusatz-Szenarien bei. Allerdings bieten die Entwickler von Impressions dieses hilfreiche Tool auch für Nichtkäufer im Netz zum Download an, und zwar unter www.sierra.de. (vs)



Unterirdische Grabkammern dienen nicht nur als Endlager für strahlende Pharaonen, sondern kurbeln auch die Wirtschaft an. Die vier Kampagnen, welche 15 Missionen umfassen, müssen übrigens nicht der Reihe nach gespielt werden.

Der mitgelieferte Editor steht im Internet zum kostenlosen Download bereit. Dazu gibt es einige Zusatz-Szenarien.



MANFRED DUY

Ein dreifaches Hur für den großen Ra. Wochenlang könnte ich mich in dieses prachtvolle Aufbauspiel vertiefen, und das nicht nur, weil die riesigen Missionen arg viel Zeit verschlingen. Langeweile kommt hier nämlich nie auf, denn anders als beim ähnlichen aber gemächlicherem SimCity 3000 und noch stärker als bei Pharaos erfordert Cleopatra stets höchste Aufmerksamkeit. Ständig hat einer was zu

meckern, die Untertanen brüllen nach Brot, die Industrie nach Arbeitern, die Nachbarstädte nach Gratisware, die Götter nach Tempeln – doch was im

» Ein 3faches Hurra für den großen Ra! «

realen Leben nach echtem Stress kämpfen wurde, macht in Cleopatras virtueller Welt einen Heidenspaß.

WERTUNG ZEUS

▲ PRO



▼ CONTRA



GRAFIK:
SOUND:
EINSTIEG:
KOMPLEXITÄT:
STEUERUNG:
MULTIPLAYER:

PCPLAYER
SPIELSPASS

85

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

SÜDDEN

Was dabei herauskommt, wenn drei Einheiten - die ausschauen wie aus dem »C&C«-Universum entsprungen - mit Aufgabenstellungen à la »Commandos« betraut, zeigt dieses ungewöhnlich anspruchsvolle Strategiespiel.

STRIKE

STRIKE
Ein Action-Adventure, das die Spieler in eine
Welt voller Action und Abenteuer führt.
Das Spiel ist ein Action-Adventure, das die
Spieler in eine Welt voller Action und Abenteuer
führt. Das Spiel ist ein Action-Adventure, das
die Spieler in eine Welt voller Action und
Abenteuer führt.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Für den Zweiten Weltkrieg ist für ein Echtzeit-Strategiespiel recht ungewöhnlich, denn das Genre steht normalerweise eher auf Science-Fiction- und Fantasy-Szenarien. Aber aber bekommen Sie in den drei Kampagnen den Oberbefehl über deutsche, sowjetische und amerikanische, bewiesene Truppen, die mit dem jeweiligen historischen Kriegsgeschehen ausgestattet sind.

Man ist aber auch schon mit den unterschiedlichen Parafaktoren. Wenn der leistungsfähigen Landschaft, die es sich mit Stück anzuzeigen, ob sie nun gerade die Gegend von Stalingrad, Moskau oder Leningrad zeigen. In den Einzelmissionen müssen Sie sich so wie ein Vorgesetzter überraschen lassen, mit welchen Nation Sie gegen wen zu Felde ziehen müssen. Sie hören es aber sehr schnell, denn die Sowjets kröhen sich, einen Sieg vor sich zu haben, aber dafür

Flugzeuge werden in aller Regel sehr schnell Opfer der leistungsstarken Flugabwehrgeschütze.

Nachschub-Lkw (sofern Sie welche besitzen), automatisch alle Ihre Verbände abklappern, um sie wieder aufzumunitionieren.

Alles Gute kommt von oben

Nur in einigen ausgewählten Missionen dürfen Sie Luftaktionen wie etwa das Absetzen von Fallschirmjägern, das Auspionieren des Gegners oder gar kleinere Bombenangriffe durchführen. Das geschieht jeweils indirekt: Sie geben auf der Landkarte ein paar Zielpunkte vor, nach der Startmeldung wird die Aktion vollautomatisch durchgeführt. Im Gegensatz zu diesen begrenzt effektiven Maßnahmen (Stichwort: feindliche Flak) haben Ihre Bodentruppen extrem viel zu tun. Denn meistens werden immer noch in den ersten Stunden, gleich nach dem Kampfbefehl, die ersten Soldaten aufgestellt. Danach, wenn die gemäßige Erledigung kann durch ein paar Stunden in Anspruch nehmen. Auf der Karte marschieren oftmals weit über hundert Einheiten. Aufgrund der komplexen Aufgabenteilungen ist sehr viel Mikromanagement und äußerst viele kleine Aktionen gefragt. Blindlings Angriffspläne (jedenfalls) führen auf diesen Schlachtfeldern ihr Wasser zu erleben. Natürlich hat jeder Truppentyp seine besonderen Vorzüge.

nach dem »Stein-Papier-Schere«-Prinzip schlägt die Infanterie im Nahkampf die Artillerie, die wiederum ist den Panzern überlegen und gegen diese Blechmänner bleiben die Fußtruppen fast immer zweiter Sieger. Außerdem besitzen viele Einheiten Spezialbefähigungen, die es zu nutzen gilt: Transporter können Brücken bauen und reparieren sowie Stachelndraht- und Panzerminen aufbauen. Infanteristen heilen und Soldaten sowie schwere Artillerie transportieren, Infanteristen dagegen sind gegen Minen immun und können diese sowohl legen als auch entschärfen. Außerdem entern sie mühselos Bunker und Aussichtstürme, verschanden sich in Häusern und bedienen auf Wunsch jedes Langrohr, das herrenten ins Gelände herumsteht.

Die Landschaft wird zwar nur in »ordinären« isometrischer 2D-Landschaft dargeboten, die sich weder drehen noch zoomen lässt. Auch reißt die Animationen der optisch eher schlichten Einheiten keinen General vom Schemel. Aber als Gesamtbild und angereichert mit den vielen spektakulären Explosionen ergibt dies insgesamt doch ein sehr eindrucksvolles Spektakel. Praktisch jedes Objekt, ob Brücke, Haus oder Baum, lässt sich durch Beschuss zerstören, und das erfolgreichste daran: Selbst wenn sich unzählige Einheiten auf Ihrem Monitor befinden, gerät der Animationsfluss doch nicht mal auf einen schwachbrütigen P 300 ins Stocken. (md)

Die Transportflieger setzen einen Eliteverband Fallschirmjäger über den feindlichen Stellungen ab.

FAKTEN

- Neuestes Tutorial
- 3 Kampagnen mit jeweils 10 Missionen
- 27 Einzelemissionen
- 22 Mehrzweckarten
- Isometrische Sommer- und Winterlandschaften
- 11 Bodentruppentypen
- Ordinale Luftstütze und Fallschirmtruppen
- Massenschlachtplaner zeigen wie ein hundert-Einheiten
- Truppen gewinnen Erfahrung und werden teils in nachfolgenden Szenarien übernommen

mehr niedlichen Kauderwelsch-Befehle zu und die US-Boys können natürlich ihrem Ami-Slang im Verlauf der Feldzüge springen. Am meisten Truppen außerhalb häufig zwischen weit entfernten Schauplätzen hin und her. Auf jeden Fall bekommen Sie zu Beginn die Befehlsgewalt über eine zumeist gigantisch große Armee, die durchaus aus mehreren hundert bodengestützten Einheiten bestehen kann. Die lassen sich grob in die vier Kategorien Infanterie, Panzer, Artillerie und Transporter, sowie dann wiederum in mehrere Untergruppen unterteilen. Das Kennen der Vorzüge einzelner Truppengattungen ist von existenzieller Bedeutung, so besitzt etwa die PAK (=Panzerabwehrkanone) eine schnurrade Schussbahn, die von Bäumen und Häusern blockiert wird, während normale Artillerie und Raketenwerfer im hohen Bogen über Hindernisse hinwegballern. Transporter sind vor allem für den Nachschub zuständig und damit oftmals der wichtigste Truppentyp in Ihrer Armee. Denn jede Truppe kämpft mit limitierter Munition und wenn die verschossen ist, laugt sie nur noch als Kanonenfutter. Schön, dass

Die Reichweite der Katyuscha ist nicht zu übertreffen. Mit drei solchen »Stalinorgeln« können Sie ein zwar ziemlich ungenaues, aber mächtiges Sperrfeuer legen.

Eine der vielen Massenattacken. Die dreifarbigen Energiebalken unter jeder Einheit informieren über deren Gesundheitszustand, ihre Kampfkraft und ihren Munitionsvorrat.

» Trotz all der Action ist Sudden Strike ein tiefgründiges Strategiespiel.«



MANFRED DOY

Ach, wär ich doch nur ein Polyp. Dessen acht Arme könnte ich gebrauchen, um meine Rieseneinheiten mit der erforderlichen Reaktionsgeschwindigkeit durch die Landschaft zu peitschen. Aber als schlichter, da nur mit einem lausigen Mausarm ausgerüsteter Mensch, muss ich ständig die Pausetaste betrommeln, um all das im Sekundentakt anstehende Mikromanagement abzuwickeln und zu verhindern, dass meine dummen Jungs blindlings ins Verderben rennen. Außerdem wurde das bombastische Spektakel derart megaspännend und

packend in Szene gesetzt, dass es mehr als schade ist, den Spielfluss ständig unterbrechen zu müssen, um all die etwas kompliziert zu vergebenden Befehle zu erteilen. Vor allem daher hält sich auch die Kampfeslust im Mehrspielerbetrieb in eher engen Grenzen. Denn trotz all des Schlachtengetöses darf man eines nicht übersehen: Sudden Strike ist kein Actionkracher, sondern ein tiefgründiges Strategiespiel von hohem Niveau und Schwierigkeitsgrad – ja fast schon ein strategisches Denkspiel, das selbst Genre-Profis alles abverlangt

In diesen Wäldern könnten sich Partisanen verbergen. Da klopfen wir doch lieber mal auf den Busch.

WERTUNG SUDDEN STRIKE

PRO

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

CONTRA

PC PLAYER
SPIELSPASS

88

SUDDEN STRIKE

Kommandeur, starten Sie die Offensiven, Ihr Truppenhandbuch finden Sie alle Tipps und Warten, die Sie brauchen, um die Schlachten erfolgreich zu überstehen. Viel Erfolg!

Einzelkämpfe

Zu Beginn gerät Ihr Spähtrupp in den Wirkungsbereich der PAKs (Panzerabwehr-Kanonen) und wird vernichtet. Folglich greifen Sie zwei Fallschirmjägergruppen an und lassen Sie diese auf der Wiese nördlich der PAK-37 landen. Nun greifen Sie die Stellung an und besetzen die ersten Kanonen mit eigenen Soldaten. Ziehen Sie die Waffen etwas zusammen und rücken Sie die Luft auf die Straße aus. Ihre Schützen verminen in der Zwischenzeit die Lichtung neben dem Haus und besetzen die Straße. Setzen Sie einen Offizier als vorgeschobenen Beobachter ins Haus ein, aber ertönen Sie ihm Feuerbefehl. Danach besetzen Sie die Stellung in den Rücken der PAKs. Sobald die feindlichen Kanonengruppe im Rücken der PAK-Panzer die Brücke. Der Druck der Panzer wird Ihren Abwehrminnen zum Opfer fallen; die restlichen gelangen in das Schussfeld ihrer PAKs.

Befahren Sie den GMC-Jimmy-Lkw (nördlich Ihrer Position) mit den Infanteristen und den Panzerabwehrkanonen. Fahren Sie dann südlich um den See herum und laden Sie am südlichen Steilhang.

Truppen wieder aus. Momentan besitzen Sie nur ein Fahrzeug, daher müssen Sie die Strecke mehrmals zurücklegen. Danach schleichen Sie sich in Deckung der Häuser mit ein paar Infanteristen zum

Angang. Sie tun mit den PAKs durch das erste Wäldchen. Greifen Sie den ersten Turm aus südöstlicher Richtung an. Von der Straßenkreuzung aus erledigen Sie das zweite Wäldchen (ebenfalls mit den PAKs). Lassen Sie Ihre Schützen in die große Villa am südlichen Ausgang eindringen; von hier aus erledigen diese die Besatzung der Feldhaubitze. Vorsicht: Geraten Sie nicht in das Schussfeld der Scharfschützen.

Flüssen. Übernehmen Sie die Feldhaubitze, mit der Sie die Türme auf Korn nehmen. Heben Sie alle Feinde ausgeschaltet, reparieren Sie mit dem Versorgungslkw die Brücke und setzen über.

Feindliche Truppen haben die Hauptstraße nach Osten schwer kontrolliert. Wählen Sie daher das alternative Weg über eine Postenbrücke. Dazu müssen Sie zuerst mit einigen Infanteriegruppen den Bunker und das Feldgeschütz (südwestlich Ihres Hauptquartiers) übernehmen. Blenden Sie die Feldgeschütz-Truppen an und räumen Sie damit die Stacheldrahtlinien aus dem Weg. Dann lassen Sie Ihre Schützen in die gelb gefärbten Sand nach Mienen suchen, damit die Fahrzeuge zurückgezogen werden können. Rufen Sie nun (mit Hilfe des Versor-



1: Landezone 2: Feindliche PAKs -- Marschweg
-- Marschweg feindlicher Panzer



1: PAKs 2: Versorgungslkw
3: Brücke -- Marschweg



1: Feldlager 2: Panzerbrücke
3: Bunker -- Marschweg

gungslkw) eine Panzerbrücke über den südlichen Fluss. Halten Sie das Feldgeschütz bereit, falls feindliche Einheiten aus den Häusern am anderen Ufer auf Ihre Pioneer feuern. Stellt die Brücke, setzen Sie zuerst mit Ihren Kubelwagen, dem Feldgeschütz und einigen Infanteristen über. Beziehen Sie mit den Einheiten zwischen den Häusern Stellung und wehren Sie den Ansturm der feindlichen Fußtruppen ab. Achtung: mindestens ein Kubelwagen muss diesen Auftrag überstehen! Danach erhalten die Panzer als Verstärkung. Ziehen Sie mit der gesamten Infanterie nach und marschieren Sie nach Westen. Hinter einem großen Feld sind zwei weitere Feldgeschütze stationiert. Im Schutz des nördlichen Waldstreifens nähern sich Ihre Schützen und nehmen die Geschütze in Acht. Achten Sie auf Panzerbunker und bewehren Sie den Bunkerbereich. Führen Sie jetzt alle 10 Panzer an Sie vorbei über die südliche Brücke. Die Fahrzeuge nähern sich dem Weg bis kurz vor dem Bahnhof. Vor diesem Gebäude gehen Sie dann mit Ihren Feldgeschützen in Stellung. Schützen Sie einige Späher in die Nähe des Bahnhofs, damit Ihre Panzer die sowjetischen Panzer verschütten können. Brechen Sie den verbleibenden Widerstand am Bahnhof mit Panzern.

Sammeln Sie zu Beginn die bereits abgesetzte Infanterie vor der Brücke auf und bilden Sie zwei Gruppen. Mit diesen attackieren Sie dann die zwölf ZIS-3 PAKs, die beiden Feldgeschütze und die Bunker jenseits der Brücke. Hierbei greift die eine Gruppe die linke Flanke und die andere Gruppe die rechte Flanke. Sowjets an. Bringen Sie auch die Stellung im Waldchen jenseits der nördlichen Straße unter Ihre Kontrolle. Kurz nachdem der letzte Mann die Brücke überquert hat, wird diese von sowjetischen Bombern beschossen, ziehen Sie daher Truppen aus dem gefährdeten Bereich rechtzeitig in den Wald zurück. Von Sie die Brücke anschließend sofort wieder mit den Pioneer. In der Zwischenzeit besetzt Sie die PAKs und Feldgeschütze mit eigenem Personal. Außerdem richten Sie die Waffen nach Osten und nach Norden aus. Sobald die Brücke wieder steht, senden Sie die Versorgungslkws zum Nachladen der PAK hinüber und ziehen dann die übrigen Kräfte nach. Nun werden Sie von den Sowjets in zwei Wellen angegriffen. Zuerst marschieren feindliche Infanteristen von Osten auf Ihre Linie zu, danach ein Verband mit Panzern und Infanterie von Norden. Während die drei Feldgeschütze die feindlichen Fußsoldaten hartherzigen Kämpfers die PAKs um die motorisierte Gefahr. Nur wenn Sie Ihre PAKs und Geschütze rechtzeitig umgestellt haben, kann sich deren Feuerbereich überlappen und so ein durchdringender Geschosswall bilden. Heben Sie letzten Anlauf überstanden, warnen Sie die Brücke über das westliche Fluss. Dann können die Linienzieher gefahrlos aus ihrem nordwestlichen Feld



der zu den PAK-Stellungen fahren. Jetzt sollten Sie mit den Kampfwagen übersetzen und auf der Straße nach Westen laufen. Mittlerweile haben Sie Verstärkung erhalten. Ziehen Sie alle Panzer südlich der Stadt auf einem Acker und greifen Sie dann die verbliebenen feindlichen Einheiten an. Gleichzeitig durchkämmen Sie mit allen Infanteristen die Stadt von Osten her und töten den bereits feuernden Geschützen in den Rücken. Einige sowjetische Fußsoldaten sind in den Häusern verschaukelt und schießen erst, wenn sie angegriffen werden; Sie müssen also jedes Haus mit Ihrer Infanterie durchsuchen.

Reformieren Sie die verstreuten Truppenteile mit den Lkws in die Nähe des Lagers. Die Infanterie besetzt die Häuser am westlichen und nördlichen Ortsrand. Bringen Sie die ruhmwehrtauglichen neben der Kirche in Stellung und bauen Sie die PAKs an der nordwestlichen Ecke des Lagers auf. Nun marschieren die feindlichen Fallschirmjäger im nördlichen Kartenbereich von Osten nach Westen, um sich zu versammeln. Sie selbst erhalten Verstärkung in Form zusätzlicher Panzer- und Infanterieeinheiten. Diese sammeln Sie zusammen mit den Kampfwagen in der Nähe des Lagers. Anschließend werden die Fallschirmjäger von Westen und Norden her angegriffen. Brechen Sie Ihrer Verteidigungsstellung einzubrechen, ordnen Sie Ihre Reserven, um die Lücke zu schließen.

Setzen Sie Ihre Luftlande-truppen über den drei Katyushas ab und ordern Sie die Holzschuppen. Nun können Sie mit Ihren Einheiten nach Norden ausweichen. Errichten Sie bei den beiden Bunkern eine Verteidigungsstellung. Holen Sie die Verstärkungen auf der anderen Fluss-Seite per Postenbrücke zu Hilfe. Setzen Sie Ihre armenen Katyushas ein, um sich der feindlichen Truppen in der Stadt zu widersetzen. Dazu senden Sie ein Motorrad als Aufklärer voraus und machen aus die Ziele für die Katyushas aus. Verschieben Sie aber die Munitionskisten, damit Ihre Versorgungslkws dort die Vorräte aufstocken können. Sobald die Holzbrücke in Flammen aufgegangen ist, beginnt der Countdown. Nun müssen Sie sich ihren Weg nach Nordwesten und von dort nach Südwesten bahnen. Setzen Sie mehrere Infanteristen und Motorräder als Aufklärer im Vorfeld ein. Dadurch können Sie mit Ihren Katyushas große Verbände aus sicherer Entfernung zerstören. Laden benachbarte Sie zu jeder Menge Munition. Teilen Sie deshalb jeder BM-13 zum Versorgungslkw zu. Achten Sie der



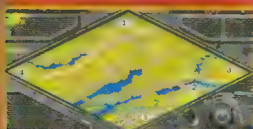
1: Brücke 2: Feindliche PAKs 3: Feldgerät 4: Positionierungspunkt 5: Feindliche Kräfte 6: Brücke - Marschweg



1: Treibstofflager 2: Verstärkungen 3: Sammelpunkt Feindkräfte - Marschweg feindliche Fallschirmjäger

auf, dass Ihre Aufklärer nicht schießen, so bleiben diese länger unerkannt. Haben Sie den Marschweg von den meisten sowjetischen Truppen gesäubert, stoßen Sie mit den Panzern vor und räumen die verbliebenen Gegner und die beiden

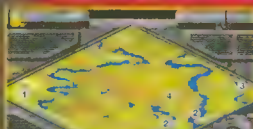
Fabriken aus dem Weg. Hierbei sind die sowjetischen Katyushas besonders gefährlich; diese müssen neutralisiert werden. Sobald Ihre eigenen Raketenverbände im Schützenpanzer auftauchen, war Ihre Operation erfolgreich.



1: BM-13 Katyusha 2: Sammelpunkt 3: Verstärken 4: Fabrik -- : Marschweg



1: Sammelpunkt 2: Feindliche Flaks 3: Brücke 4: Feindliche Haubitzen 5: Pontonbrücke -- : Marschweg feindlicher Infanterie -- : Panzergruppen



1: Feldlager 2: Pontonbrücke 3: Brücke 4: Feindliche Haubitzen -- : Marschweg

wurden. Erstellen Sie zwei Panzerkompanien mit je 20 Fahrzeugen und etwa fünf Versorgungslkws. Bewegen Sie diese auf der eingezeichneten kleinen Route in den Rücken der sowjetischen Streitkräfte. Zerstören Sie mit der südlichen Tiger-Gruppe die Flakabwehrraketen in der Nähe der Brücke. Nun befiehlt ein weiterer Bombenrunge auf die Artillerie des Feindes, gleichzeitig greifen Sie mit zwei sowjetischen Panzergruppen von Nord und Süd an und erledigen die sowjetischen Panzer den Bombenstapf.

Die Schlüsseltechnik in dieser Schlacht ist die 6-Fach-Werfer, der Ziele über große Entfernungen hinweg bekämpfen kann. Nutzen Sie immer mindestens zwei Versorgungslkws zum Nachladen dieser Waffenträger. Sie den Werfer an der südlichen Brücke Ihres Lagers und sichern Sie ihn zusätzlich mit PAKs. Ein vorgeschobener Beobachter zeigt dafür, dass dem Werfer die Ziele nicht entgehen. Sobald Sie ein paar Sowjeteinheiten niedrigt haben, wird die gegnerische Verteidigungslinie im Süden immer dünner, da die Reservetruppen aus dem Hinterland abgezogen werden. Vor der Brücke sammeln sich inzwischen einige SU-85. Dezimieren Sie diese mit ein paar Panzerfaustschüssen. Bleiben Sie mit diesen

Panzervernichtungsgruppe sehr immer im Wald, da sie dort nur schwer durch die großkalibrigen Geschosse der Jagdpanzer getroffen werden können.

Wenn Sie endlich die benötigte Lücke geschaffen, heben Sie sich (als Panzerersatz) zum Fluss. Bevor Sie diesen per Pontonbrücken überqueren können, müssen Ihre Infanteristen jedoch erneut aktiv werden: Schicken Sie eine Kompanie Panzerfaustschützen und Elite-Soldaten über die kleine Brücke in das Waldstück nach Norden. Hier zerstört die Kompanie die bereits lauernden Jagdpanzer. Nun können Sie die erste Pontonbrücke bauen und mit Ihren Truppen abmarschieren. Gehen Sie nicht in den Aufklärungsgebiet der PAKs, sonst werden Sie von den Haubitzen (in der Kartensuite) abgefragt. Setzen Sie erneut Ihre 6-Fach-Werfer ein, um sich der verbliebenen Beobachter zu entziehen. Zerstören Sie aus der zweiten Pontonbrücke und stellen Sie sich mit Flak-Panzer zum Schutz ab. Schicken Sie alle Panzer über die Brücke in den westlichen Wald und bewegen Sie sich mit ihnen nach Nordwesten. An der Feind-Pontonbrücke treffen Sie noch einige feindliche Geschützabwehrungen, die Ihre Panzergruppe nur geringen Widerstand leisten.

2. Mission
Erobern Sie im ersten die PAKs südlich der Brücke und bringen Sie diese so in Position, dass ankommende Truppen beim Überqueren

des Flusses in ihr Feuer laufen. Als Unterstützung verbarrikadierten Sie einige Infanteristen in den Häusern. Befestigten Sie in der gleichen Art und Weise auch das Waldstück im Westen, da ihr

Insel mit der Villa fanden Linsen, um die
das Szenario zu entwickeln.

[illegible]

Brücke. Sobald Sie diese Gegend sturm-
voll geschossen haben, überqueren Sie
mit allen Tiger-Panzern die Brücke und
marschieren dahinter sofort in den Wald
nach Osten weiter; nur so können Sie
dem feindlichen Granatenebel entkom-
men. Dort führen Sie dann die nötigen
Anordnungen durch. Sobald Ihre Tiger-

Sie nach Nordosten vor und jagen die Munitionsfabrik in die Luft.

Die Alliierten sind in der Normandie gelandet und bedrohen ihre Verteidigungslinien von drei Seiten her. Außerdem schranken sie ihre Bewegungen ein.

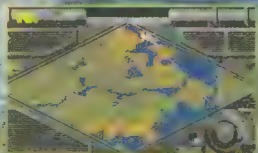
Sieg müssen Sie jedoch die nördlichste Insel besetzen, auf der sich das Hauptquartier befindet. Die Alliierten setzen riesige Truppenverbände zum Angriff auf Ihre Stellungen ein.

Jetzt aber antworten Sie auf unsere Herausforderung!

Wissen Sie, dass Sie die Alliierten lediglich mit einer Schirmarmee abwehren können?

abgesprungen sind und diese haben Rücken Stoßangsm

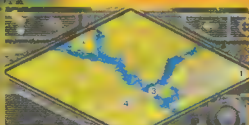
Sichern Sie alle drei Brücken ab, lassen Sie aber nur die Brücke nach Osten intakt. Sobald Sie genügend Panzerkräfte sammeln können, marschieren Sie mit diesen nach Osten, um die Offiziere zu befreien; an der Ufer nimmt sie auf. Vom Gefangenengebiet aus geht es nur Sie weiter nach Süden zum Fluss. Reparieren Sie die Brücke und nehmen Sie an anderen Stellen Piloten mit dem Ufer der nördlich gelegenen Inseln. Sie in den Schicken Sie nun alle inhaftierten von Westen.



Die Alliierten landen ihre Truppen am Ufer.

Sammeln Sie alle Kräfte im nordöstlichen Lager. Verfrachten Sie dann Ihre Verbündeten in die Hauptstützpunkte und reparieren Sie die Brückenwerke mit Hilfe der Verräter.

Wenn die Alliierten die Truppen wieder versammelt haben, wird es ein Angriff auf die deutsche Verteidigung geben. Die Deutschen werden versuchen, die Alliierten zu stoppen und einige Truppen zu zerstören. Sie müssen die Brücke beschützen.



1: Feindlager 2: Feindliche Munition 3: Feindliche Geschütze 4: Feindliches Lager - : Marschweg Spähwagen und Submarine

Sie müssen alle Feinde auf dieser Insel eliminieren; behalten Sie dennoch zwei Ihrer Stützpunkte in der Reserve. Nach dem Sieg über die doppelte Pentonbrücke überqueren Sie den Fluss. Setzen Sie Ihren Scharf-

legen Sie an Ihrer Startposition zusätzlich Minenfelder an und stoßen Sie dann nach Norden vor. Vor der Brücke erledigen Sie die deutschen Elitesoldaten und verschonen Sie sich anschließend in den beiden Häusern, dem Bunker und dem Wachturm. Reißt Sie sich die drei Puma-Spähpanzer unter den Nagel. Durch Ihren Angriff aufgeschreckt, gehen mehrere Leutnants aus. Schützen und jenseits der Brücke gegen sie vor. In Ihrer Deckung kann Ihnen ebenfalls passieren; Sie wehren diesen Angriff mit Leichtigkeit ab.

Nun setzen sich auch die Spähfahrzeuge der Deutschen in Bewegung; sie laufen über in Ihrem Minenfeld auf. Überprüfen Sie anschließend mit einer Truppendivision die Brücke und verschieben Sie sich dort, wenn in die Gebäude. Das nächste Ziel ist ein kleinerer Bunker. Wenn Sie den Bunker zerstört haben, gehen Sie zurück zum Fluss. Die Puma-Spähpanzer werden auch die Brücke. Sie können einige Fallschirmjäger als Verstärkung. Marschieren Sie auf der eingezeichneten Route zum Spähpunkt. Flüssen Sie, da die Spähpanzer den Weg verengern, mit der Maschinengewehr aus dem Weg. Vom Spähpunkt aus können Sie einen kleinen Inlandstrupp in die Stadt entsenden. Halten Sie die Truppen zu vermin. Danach stürmen Sie mit allen Truppen die Verteidigungsstellung vor der westlichen Brücke und übernehmen die-

Die Alliierten sind in der Lage, die Brücke zu zerstören. Sie müssen die Brücke beschützen und die Alliierten stoppen. Sie müssen die Brücke beschützen und die Alliierten stoppen.

Sie geben Sie es als Zielobjekt an Ihre Luftwaffe weiter.

Verzagen Sie den Gefallen der Wehrmacht. Sie müssen die Brücke beschützen und die Alliierten stoppen. Sie müssen die Brücke beschützen und die Alliierten stoppen.

Wenn der feindliche Jagdflugzeug überquert hat, schlagen Sie zu. Die Maschinengewehre der deutschen Infanterie hat eine geringere Reichweite als ihr Gewehr. Lassen Sie die Verbündeten aufsteigen. Besetzen Sie die Brücke.

Die Alliierten sind in der Lage, die Brücke zu zerstören. Sie müssen die Brücke beschützen und die Alliierten stoppen. Sie müssen die Brücke beschützen und die Alliierten stoppen.

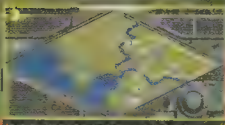
anschließend die Brücke und die Munitionslager mit den Fallschirmjägern.

Der nächste Auftrag führt Sie in das verbleibende Einsatzgebiet zurück.

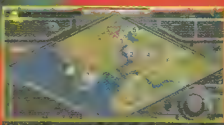
PAK-80 und die Granatwerfer 34. Nun wollen Ihnen die deutschen Panzer vom anderen Stadtrand an den Krügen. Ihr verbleibendes Minenfeld stoppt aber mindestens die Hälfte von ihnen, der Rest wird durch die PAKs und die Granatwerfer zerstört. Ziehen Sie nun alle Einheiten auf der anderen Seite des Flusses zusammen, um auch diese Brücke zu zerstören. Zum Abschluss durchkämmen Sie mit den Fallschirmjägern auch die Häuser der kleinen Ortschaft.

Sie müssen Ihre Landungszone sichern. Ziehen Sie zuerst mit den Scharfschützen und den Panzern die deutsche Verteidigungsstellung von Osten nach Westen auf. Während sich die Scharfschützen anheben um die Geschützanschnitten kümmern, greifen die Kampfpanzer nur ein, wenn ein Bunker geknackt werden muss. Achten Sie darauf, dass die wachsenden einströmenden Verstärkungen nicht blind, nach Norden stürmen. Sammeln Sie stattdessen alle Truppen vorerst am Strand. Lassen Sie auch die Fallschirmjäger, die mit in Norden gehen.

nicht halber im Wald in Deckung gehen. Halten Sie den Strand gesichert, übernehmen Sie die Hauptzonen des Gegners. Senden Sie Scharfschützen oder Offiziere als Aufklärer aus und erledigen Sie die verbleibenden Ziele mit der robusten Artillerie. Sobald Sie die Ortschaft westlich der Brücke murrend geschossen haben, greifen Sie diese mit den Fallschirmjägern von Norden her an und besetzen Bunker.



1: Feindliche Spähfahrzeuge 2: Anzulegen des Minenfelds 3: Feindliche Geschütze 4: Feindliche Panzer - : Marschweg Infanterie und Panzer



1: Landungszone 2: Feindliche Munition 3: Ortschaft 4: Stadt 5: Pentonbrücke 6: Fährort - : Marschweg Panzer und Infanterie - : Marschweg Fallschirmjäger



1: Landungszone 2: Bahnhof 3: Feindliche Hauptbatterien 4: Stadt 5: Munitionslager – Marschweg Infanterie und Panzer – Marschweg feindlicher Infanterie



1: Verstärkungen 2: Pontonbrücke 3: Feindliche Hauptbatterien 4: Stadt – Marschweg Hauptverband – Flechtweg Fallschirmjäger und eroberte Hauptbatterien – Marschweg feindlicher Infanterie

Geschütze und Häuser. Vor allem Sie bedingt alle feindlichen Infanterie in den Häusern und der anderen Umgebung. Am besten Sie unter geschützten Artilleriefeuer:

Sobald die Ortschaft in ihrer Hand ist, werden Sie als noch ein paar M-5-Schützen. Panzer aber als Brücke und erledigen die deutsche Hauptbatterienstellung. Sie können sie durch die Wälder. Wenn Sie das tun, können Sie wieder auf das Gelände zurück. So haben Sie ein paar Panzer in die Hand. Jetzt können Sie alle Geschütze in die Ortschaft verlegen. Die Brücke selbst liegt zu nah an der Ortschaft. Sie daher eine gepanzerter Brücke im Norden der Karte. Über diese bewegen Sie jetzt Ihre Infanterie und alle M-5-Panzer. Greifen Sie die Fabrik östlich der Stadt an, anschließend rauchen Sie die Stellung mit Ihren Hauptbatterien aus. Ihre Infanterie durchsucht danach die Häuser. Nun können Sie alle Truppen in die Stadt verlegen und die nötigen Reparaturen durchführen. Als nächstes Ziel attackieren Sie die Verteidigungsstellungen an der südlichen Brücke mit einem kleinen Panzerverband und stellen anschließend dort Ihre Hauptbatterien auf. Überqueren Sie mit ein paar schweren Schutzpanzern die Brücke und erledigen Sie die feindliche Hauptbatterienstellung vor dem südlichen Strand. Zum Abschluss der Mission reiten Sie jetzt nur noch die letzten Panzer und PAKs mit gezieltem Langstreckeneinsatz aus.

Zuerst müssen Sie die Bunkeranlagen und Wachtürme in der Nähe Ihrer Landungszone ausschalten. Näher Sie sich dazu mit den Scharfschützen an und jagen Sie dann Stoßangriffe mit den Kampfpanzern durch, bis Sie eine Bresche in die deutschen Linien geschlagen haben. Bleiben Sie dabei immer in Bewegung, sonst werden Sie von den feindlichen Feldbatterien erledigt. Nun überfallen Sie den Südturm des Bahnhofs mit ein paar leichte Panzer und entfernen die dort angestellten Sturmtruppen und Sturmpanzer nach Südwesten. Insbesondere die Sturmtruppen sind mit ihrer großen Reichweite eine wertvolle Beute für Ihre Armee. Die verbliebenen Verteidiger des Bahnhofs sind ein Fall für Ihre Scharfschützen: die Häuser (in denen vorgeschobene Beobachter der Deutschen lauern), pulverisieren Sie per Sturmtruppe. Danach bewegen Sie alle Ihre Kampfpanzer um den südlichen See herum in den Rücken der Feldbatterienstellung (in



Munitionslager 5: Hauptbatterien 6: Stadt 7: Panzer

Munition aufzutreiben. Ein wenig nördlich über Capoten befindet sich auch ein Munitionslager. Es ist ein Ziel für die feindliche Infanterie.

Wenn Sie die feindlichen Hauptbatterien, um das Gelände herum vergraben worden sind, verlagern Sie dann alle Panzer und Feldbatterien in den Nord-

Rest erledigen Sie mit den Panzern.

In einer automatisch ablaufenden Sequenz sehen Sie, wie englische Fallschirmjäger über einer deutschen Feldbatterienstellung abgesetzt werden und diese überrennen. Sobald Sie die Truppen selber steuern können, richten

Artillerie

Die optimale Angriffstaktik können Sie mit der Artillerie (etwa Feldbatterien, 40-fach-Werfer) verwirklichen. Sie zerstört Feindstellungen durch ballistisches Feuer, ohne selber Verluste zu erleiden. Leider ist dieses Vorgehen nur möglich,



wenn Sie einen vorgeschobenen Beobachter im Einsatz haben. Der Ihrer Artillerie die Ziele nennt. Mit stationären Artilleriegeschützen können Sie sehr präzise feuern. So dass diese sofort für Infanterie als auch für gepanzerte Gegner eine Gefahr darstellen. Durch das schnelle Feuer empfiehlt sich ein Transport per Lastwagen. Mit den mobilen Raketenwerfern (etwa BM-13 Katjuscha) können Sie zwar ganze Landstriche ausrodieren. Dafür eignen sie sich aber nicht zur gezielten Feindbekämpfung, da die Werfer zu langsam sind.

Infanterie 1

Schützen sind mit Gewehren ausgestattet und können damit feindliche Fallschirmjäger auf mittlere Distanz bekämpfen. Außerdem sind sie in der Lage, Panzerabwehrschüsse zu verlegen und zu entfeuern.

■ Maschinengewehrschützen sind mit einem MG und Panzergranaten (die gegen Panzerkampfwagen, Panzer und Tanks) ausgerüstet. Sie sind sowohl für Fuß- als auch Panzertruppen eine Gefahr. ■ Scharfschützen sind der Schrecken jedes Infanteristen, da sie mit ihrer

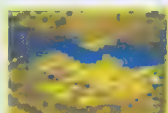
großen Schichtweite und dem Präzisionsgewehr fast unerkennbar kämpfen können. Außerdem sind sie dazu noch sehr gut für den Waldkampf geeignet. ■ Offiziere sind nur mit einer Pistole bewaffnet und daher eher kläglich. Ihr großer Vorteil liegt eindeutig in der sehr großen Schichtweite, mit der sie das Feuer der Artillerie und PAKs lenken können.

Infanterie 2

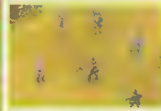
■ Flammenwerfersoldaten sind auf das Ausräumen von Gebäuden und Bunkern spezialisiert. Durch Feindschützen kann aber schon einmal der Rückentank explodieren. ■ Panzerabwehrschützen sind eine große Gefahr für alle Fahrzeuge, da ihre panzerbrechenden Projektilen auch auf große Entfernung treffen. Gegen andere Infanterie sind die Panzerabwehrschützen nicht allzu wirkungsvoll. ■ Stützpunkt-Maschinengewehre und Granatwerfer können von einzelnen Infanteristen bedient werden, der Transport erfolgt jedoch ausschließlich mit den Lastkraftwagen. Dafür erhöhen diese Schwerpunktschäfte die Reichweite und Durchschlagskraft ihrer Fallschirmjäger.

Gefechtsfeldausbildung

Um auf das Vorgehen des Feindes reagieren zu können, müssen Sie das Gelände auskundschaften. Nur so können



nen Sie Ihre Truppen dort einsetzen, wo sie auch wirklich gebraucht werden. Sie können zwar die groben Gelände-merkmale wie Ortschaften, Brücken und Fabriken im Kriegsspiel ausmachen, die feindlichen Truppen bleiben Ihnen aber verborgen. Greifen Sie deswegen auf Aufklärer (etwa Motorräder, Offiziere oder Scharfschützen) zu.



TIPPS

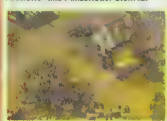
zurück. Infanterietruppen haben eine sehr große Sichtweite und können ihrer Artillerie so treffende Ziele zuweisen. Da der Spätauftrag bei diesen Einheiten höchste Priorität besitzt, befehlen Sie ihnen Feuerverbot. So werden sie in Gebäuden und Wäldern meist gar nicht erst entdeckt, sollten sie aber trotzdem unter Beschuss geraten, helfen sie nicht an, um das Feuer zu erwidern. Wachtürme und Geländeerhebungen erweitern das Sichtfeld jedes Fußsoldaten zusätzlich.

Mäuserkampf 1

Wenn Sie eine Ortschaft verteidigen müssen, sollten Sie Ihre Infanteristen in Häusern, Unterständen und Bunkern verschanzen. Dadurch haben diese eine größere Widerstandsfähigkeit gegen feindlichen Beschuss. Achten Sie darauf, dass Sie verschiedene Infanterietruppen in einem Haus haben. Während etwa die Schützen besonders effektiv gegen andere Truppen sind, können Maschinengewehrmaschinen und Panzerhaubitzen sogar Panzer in den Straßen aufhalten. Wichtige Kreuzungen überblicken Sie mit Panzerabwehrkanonen und Fußgeschützen. In Verbindung mit vorher angelegten Sperren und Mäuerleinern muss der Feind dann schon sehr viele Truppen opfern, um den Straßenzug zu erobern.

Mäuserkampf 2a

Müssen Sie jedoch selbst die Stadt erobern, empfiehlt es sich, diese mit Artillerie- und Panzerfeuer Stein für



Stein abtragen. Nur so können Sie den feindlichen Fußtruppen die Verstärkungsmöglichkeiten rasch und damit eigene große Verluste verhindern.

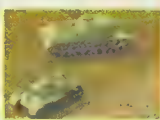
Mäuserkampf 2a

Bei Objekten, die Sie aber unversehrt erobern möchten (etwa Fabriken), muss Ihre Infanterie die Kassen aus der Feuer holen. Arbeiten Sie sich dabei mit Hilfe des «Drückung»-Befehls an das Gebäude heran und erledigen Sie die Verteidiger im Feuergefecht. Auf diese Weise können Sie auch Panzer knicken: verstecken Sie sich einfach hinter einem Gebäude und werfen Sie einige Handgranaten auf den Tank.

Kampfpanser

Kampfpanser (beispielsweise T-34 und IS-2 (Iosf Staline)) sind mit großkalibrigen Kanonen und Maschinengewehren bestückt, die sie durch einen drehbaren Turm in jede Richtung einsetzen können. Sie sind gut gepanzert, aber langsam. Gefährlich wird es für diese Fahrzeuge, wenn sie in dichten Wäldern oder engen Straßen häufig auf der Stelle drehen müssen, um die Richtung zu ändern. Dann sind sie für gegnerische Panzerabwehrkanonen oder die mit Handgranaten und Panzerfluten ver-

schanzten Infanteristen ein lohnendes Ziel. Die Jagdpanzer (J-Sturmpanzer) und «Elefanten» verfügen über mehr Panzerung als die Kampfpanser, müssen dafür jedoch auf einen drehbaren Turm ver-



zichten. Immerhin können sie sich mit einem Maschinengewehr gegen Infanterieangriffe wehren, ihre Stärken liegen darin, langsame Fahrzeuge, Gebäude und Geschütze zu attackieren; sie sind jedoch auch für die stationäre Verteidigung gut geeignet.

Schützenpanzer

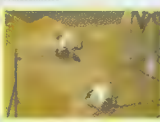
Greifen Sie auf Panzerwagen oder Schützenpanzer zurück, um die Gefechtsfeldaufklärung auch in der Nähe feindlicher Einheiten zu gewährleisten.



(M-8 Greyhounds und M-5 Stewarts) Da diese nur über leichte bis mittlere Panzerung verfügen, haben sie neben einer guten Sichtweite auch eine hohe Geschwindigkeit. Einfache Handfeuerwaffen und Maschinengewehre bedrohen für sie keine Gefahr und für die panzerbrechenden Projekteile sind sie zu schnell. Neben der Aufklärung bewähren sich Schützenpanzer auch im Kampf gegen einfache Infanterie, solange sie außerhalb der Handgranaten-Reichweite bleiben. Außerdem finden bis zu vier weitere Soldaten in einem Schützenpanzer Platz. Neben der Beweglichkeit verlassen sich die Panzerwagen und Schützenpanzer auf kleinkalibrige Kanonen und/oder Maschinengewehre.

Panzerabwehrkanonen

Die Panzerabwehrkanonen (etwa ZIS-3 PAKs) haben eine größere Reichweite und höhere Feuereschwindigkeit als ihre mobilen Gegner; zudem verfügen sie über brauchbare Panzerung in Schussrichtung. Mit der panzerbrechenden Munition erledigen Sie jedes Fahrzeug; setzen Sie aber immer einige Schützen zur Sicherung gegen feindliche Infanterie ein. PAKs benötigen ein feines Schussziel; schießen Sie sich notfalls per Baumbeschluss eine geeignete Welschneise

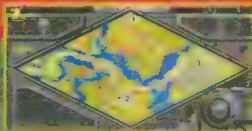


und den überfliegenden Fallschirmspringern nach Osten. Beachten Sie sich: deutsche Meserveinheiten sind bereits auf dem Weg zu Ihrer Position. Errichten Sie dort eine vorläufige Sicherung. Steuern Sie den mittlerweile im Südwesten aufgetauchten Hauptverband (bisher ein Panzerbrück im Süden) ebenfalls nach Osten; dort stellen Sie zu den Fallschirmspringern. Nun haben Sie alle Truppen (außer dem auf dem Kampfplatz beginnenden Panzerverband) in die Vorposten im Nordwesten und im Südwesten der Karte konzentriert. Sie sich der Stadt in der Mitte zuwenden. Da diese sehr heilig war, wird sie bald, müssen Sie die Verteidigung mit mehr starken Artillerieeinheiten ausbauen, bevor Ihre Infanterie und Panzer die Straßen durchkämmen sollten.

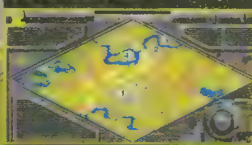
Stellen Sie in der Stadt alle verfügbaren Einheiten auf den Brücken auf und verschieben Sie diese. Lassen Sie die Schützenpanzer in der Nähe des Brücken oberhalb in Stellung gehen, während Sie die Gebäuden in einigen Gebäuden verschanzen. Leider können Sie für die PAK Stellung im Nordwesten kaum etwas tun, da diese sofort von starken Feindkräften angegriffen wird. Mit den Schützenpanzern der Hauptstreitmacht erledigen Sie in zwischen das Personal aller Panzer-

wehrkanonen, welche die Hauptstraße überwachen. Schließen Sie sich danach in das Waldstück westlich der deutschen Feindhaubitze; stellen Sie aber unbedingt das Feuer ein. Nun können Sie Ihre Schwärmer PAKs so in Stellung bringen, dass sie die Türme, Unterstände und Panzer aus erhöhter Entfernung bekämpfen können. Achten Sie auf aus Norden angreifende Infanterie! Schalten Sie, wenn die Feindhaubitze mit den Schützenpanzern aus und übernehmen Sie diese! Zum Abschluss der Operation müssen Sie noch die Doppelbrücke reparieren, und alle Truppen in der Stadt sammeln.

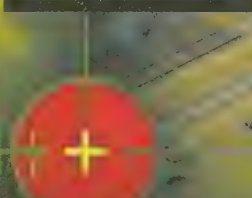
Die Stadt wird von mehreren deutschen Infanterieeinheiten von Norden her angegriffen. Setzen Sie dort sofort verschanzte eigene Fußsoldaten, die sich in Gebäuden und Bunkern verschanzen. Verstärken Sie diese Verteidigungseinheiten mit Kampf- und Schützenpanzern. Wichtiger ist es jedoch, die deutschen Feindhaubitzen im Norden zu zerstören. Bewegen Sie einige Offiziere auf die politische Landkarte, damit sie die zerstörte Brücke wiederherstellen. Ziele für Ihre Haubitzen ersuchen können. Danach greifen Sie Ihre Haubitzen auf die kleine Halbinsel. Sie können jetzt nahezu alle Geschütze und Bunker in der Straße nach Norden aus dem Weg räumen. Es reicht dann vollkommen, einige schnelle M-8-Panzer aus der Stadt in die Feldlager zu bewegen.



1: PAK-Stellung 2: Feindliche Haubitzen 3: Landzone feindliche Kampftruppen - Marschweg PAKs und Lkw - Marschweg Scharfschützen und Infanterie - Marschweg feindlicher Infanterie und feindliche Panzer



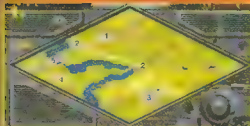
1: Stadt 2: Feindliche Haubitzen 3: Vergeschobener Bunker 4: Neue Haubitzenstellung - Marschweg - Marschweg feindlicher Infanterie



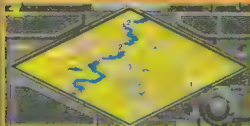
Scharfschützern

1. Vorbereiten

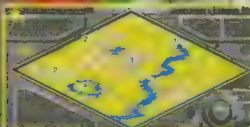
Schleichen Sie sich mit den Scharfschützen an die MG-Stellung und die Unterstände nördlich Ihrer aktuellen Positionen und erledigen Sie alle deutschen Soldaten. Dann entfernen Sie mit den Schützen das Minenfeld vor dem Versorgungslkw.



1: Feindliche Unterstände 2: Minenfeld 3: Feldlager 4: Feindliche Munitionsfabrik 5: Brücke – : Marschweg Scharfschützen und Lkws



1: Landungszone feindlicher Fallschirmjäger 2: Zu zerstörende Brücken und Stege 3: Hinterhalt. – : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie



1: Pontonbrücke 2: Hauptbänke 3: Stadt – : Marschweg Panzer – : Marschweg Infanterie – : Finischrichtung feindlicher Infanterie

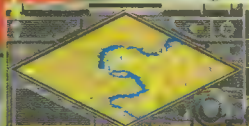
Schützen räumen, damit die Versorgungslkws auch hier unbehindert passieren können. Im Feldlager ordnen Sie dann alle Versorgungslkws einer Katyska zu. Beordern Sie einen Scharfschützen als Anklärer nach Südwesten, der dann die Munitionslieferung und die Brücke überwacht. Mit einem halben Raketenbeschuss aus dem Reich der Stalinsorgeln jagen Sie die deutschen Zielobjekte in die Luft.

Die Pontonbrücke verläuft wie ein breiter, weißer Streifen mit der deutschen Scharfschützen imstande ist, ihnen die Brücke zu blockieren. Zuerst müssen Sie die Brücke und dann die Pontonbrücke mit einem halben Raketenbeschuss zerstören. Danach müssen Sie alle Versorgungslkws in die Luft jagen. Danach ist die Kartennote: Hauptbänke. Sie müssen die feindlichen Panzer und Infanterie zerstören. Während sich Ihre PAKE um die Panzer kümmern, erledigen Ihre Schützen aus der Deckung der Häuser und Unterstände heraus die feindlichen Fußtruppen.

Neben Sie den ersten Angriffsweg, erhalten Sie zusätzliche Einheiten. Bringen Sie auch diese in die Stadt.

Ihre Versorgungslkws verteilen sich neue Munition; lassen Sie entstehen Schäden aus. Mittlerweile dürfen die deutschen Fallschirmjäger auf Ihre Feuerkraft zuschlagen; bereiten Sie ihnen einen feurigen Empfang.

Ein Frontalangriff auf die Stadt würde zu großen Verlusten führen; basteln Sie daher im Norden eine Pontonbrücke und setzen Sie zwei T-34-Panzer über. Mit diesen beiden Fahrzeugen erledigen Sie dann die Bewacher der Feldhäuser (im Westen der Karte). Ziehen Sie einen Transport- und einen Abwehrpanzer zu diesen Positionen nach und Abwehrpanzer zu den Feldhäusern wie hinnehmen Sie die feindliche Note in der Kartennote und die Ortschaft im Südwesten der Feuer. Sobald Sie einen feindlichen Panzer zerstört haben, ziehen Sie mit allen Infanteristen von Südwest nach Südwesten vor. Unterwegs schalten Sie alle Gänge aus, die Ihnen dabei in die Quere kommen. Auch im Südwesten entdecken Sie einige Feldhäuser, die Sie per Transport-Lkw zur Stadt bringen. Im Westen schaffen Sie einen neuen Angriffsweg. Sie können sich auch hier stützen Sie sich auf die Feuerkraft Ihrer Artillerie. Sobald Sie jedoch einige Gebäude mit Ihren Granaten abgetragen haben, hücken die deutschen Fallschirmjäger nach Nordwesten. Schneiden Sie ihnen mit den Panzern den Weg ab und zwingen Sie ihren Angriff.



1: Hauptverband 2: Nebenverband 3: Stadt 4: Brücke – : Marschweg Scharfschützen und Panzer – : Marschweg feindlicher Panzer



1: Feindlicher Angriffskorridor 2: Stadt – : Rosten und Holz – : Marschweg Angriffs

Zerstören Sie mit einem Panzer des Hauptverbandes die Brücke in der Kartenmitte und im Norden. Dann arbeiten Sie sich mit ein paar Scharfschützen in die Nähe des westlichen Stadtrandes vor und erledigen dort alle gegnerischen Soldaten in Feuerreichweite. Rücken Sie mit

Sich schützen nach Sitten vor
die PAH-, MG- und Granatver-
schützen auszuschießen. Marschieren Sie
nun mit den Panzern des Hebeverbandes
über die südöstliche Heizbrücke auf vor-
genannten Seite die Hohen-Panzer auf der
anderen Seite des Hohen. Anschließend
versammeln Sie alle Einheiten im Haupt-
kasten der Karte und bringen die dortigen
Feindbatterien in Ihre Gewalt. Mit diesem
und einem anderen Schützen als vorgese-
hen Beobachter können Sie jetzt den
trotz der Stadtverwaltung als sicheren
Erfolgsergebnis erzielen. Dem Hebe-
panzer auf den Hebe.

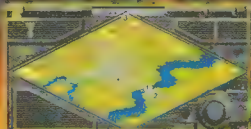
Sobald Sie die Stadt über...

deskeils in dieser Gegend frühzeitig eine Verteidigungsstellung ein. Wenn Sie die Stadt gesichert haben, sollten Sie die Feldhaubitzen zuerst gegen die Panzerkräfte im Nordwesten. Auch hier setzen Sie die Panzer ein, um die letzten Verteidiger aus den Häusern zu vertreiben. Variieren Sie in der Zwischenzeit in allen

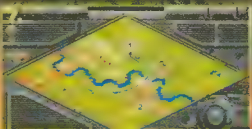
legie (erst Feldhaubitzen, dann Panzer) entledigen Sie sich zum Schluss auch der deutschen Truppen im Südwesten.

stehen mit Ihren Truppen einer feind-
lichen Macht gegenüber, selles aber
trotzdem die Stadt im Westen erobern.
Der Feind wird versuchen, mit Infanterie
und Panzern Ihre Ver-

Jede selbst besonders diesen Abschnitt mit
allen Truppen und Geschützen, die S



1: Doppelbrücke 2: BM-13 3: Feindliche Panzer -
: Marschweg Panzer - : Marschweg feindlicher
Panzer und Infanterie - Flugroute feindlicher
Bomben



**1: Nordfabrik 2: Südfabrik (Weißes Feld) : Anzu-
legendes Minenfeld (Rotes Feld) : Feindliches
Minenfeld -- Fluchtweg Panzer und Infanterie
: Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie**

die meisten von uns kennen die Verallgemeinerung: „Wer mich nicht liebt, den schreie ich nach.“ In der Tat ist es für unsere Zuhörer zu schmerzhaft oder unheimliche Gedächtnisse zu hören. Sobald Sie die vier Angriffsweisen überlebt haben, gehen Sie über zur Offensive über. Mit Ihrem Hauptwerkzeug beharken Sie die Angriffsweisen, die Sie überlebt haben.

Danach legen Sie die Siedlung selbst in Schutt und Asche. Dann bewegen Sie alle verfügbaren Panzer und Infanteristen auf direktem Wege in die Stadt.

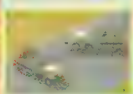
Verstärken Sie Ihre Stellungen am Stadtrand, indem Sie die Geschütze aus den hinteren Reihen auch vorne verlegen. Außerdem lassen Sie die verstärkten Häuser und die Banker mit Schützen. Verminen Sie die wichtigsten Verkehrsknotenpunkte mit Hilfe einiger Schützen. Sammeln Sie Ihre Panzer im Herdenkornfeld, um den Feind zu einem späteren Zeitpunkt in das Rücken zu ziehen. Rollen Sie zu Beginn der Mission keine aller die Brücke, sonst werden Sie Opfer eines Bombardierens. Platzieren Sie stattdessen die Flugabwehrkanonen am

Der Bomber bereits aufsteigen
zu müssen. Daß sich Sie ihrer
Luftwege, eine Bombenladung im Nord-
westen einwirkte, gerade erlag.
Die einzige deutsche Fawar, So bald Sie
in einem Augenblick erfolgreich abgewehrt
wurde, eben Sie mit ihren Passagieren in die
unersessene und erliegenden die
Fußputzer und Geschützstellungen der
Ungetreue im Nordwesten. So haben Sie
schon heute in die Stadt zurück, um
"Operatoren durchzuführen. Mittlerweile
nassen Sie genug Bomber vom Himmel
schick haben, um gefahrlos in die
strasse zurück zu kehren. (13.10.1941)
13-13 in der Stadt, mit ein paar Versen-
gen-Lewis im Schleppen. So bald Sie
von die übrigen Herdennuppen auf und
in die diese mit gezielten Raketen,
schauen aus.

Bevor Sie sofort alle eigenen Einheiten in die Nähe des Fabrikgeländes, die die Deutsche eine Großoffensive starten. Während ihres Rückzugs sprangen Sie die beiden Brücken in die Luft. Sie sind den deutschen Truppen zahlenmäßig weit unterlegen; präparieren Sie daher riesige Minenfelder. Platzieren Sie mit den Schützen die Minen in Wäldern, auf Straßen und Wegen und sonstigen offenen Landschaften. Mit ge-

Flugabwehr-

Um der Gefahr durch feindliche Bomber auch in gerade eroberten Geländeabschnitten begegnen zu können, sollten Sie mobile Flugabwehrkanonen etwa »M-16 Mobile Flak« einsetzen. Dabei wird die feindliche Luftwaffe mit schweren



Maschinengewehren und Maschinenkanonen beschossen. Durch die hohe Feuergeschwindigkeit eignen sich **mobile Flugabwehrkanonen** auch zur Abwehr von Fußsoldaten und leicht gepanzerten Fahrzeugen.

Leider ist der Munitionsverbrauch sehr hoch, halten Sie also immer ein paar Pioniere zum Nachladen bereit. Außer dem fehlt fast jegliche Panzerung, wodurch diese Fahrzeuge ein direktes Feuergefecht nicht lange überstehen können.



Seit dem Panzer
General gab es
nicht mehr solch
ein Schlachten-
Festung.

Keywords: child sexual abuse; disclosure; social support

Im Design ahnen insbesondere die Panzer ihren historischen Vorbildern. Nachfolgend stellen wir einige der legendärsten Fahrzeuge des Zweiten Weltkriegs in Kurzform vor:

■ Der sowjetische T34 war seinerzeit einer der stärksten Kampfpanzer der Welt.



■ Der Jagdpanzer SU-85 stammt ebenfalls aus Russland und eignet sich vorzüglich für die Panzerbekämpfung



■ Der kraftstrotzende Tiger ist sicherlich der legendärste deutsche Panzer des Zweiten Weltkriegs.



■ Der Jagdpanzer Elefant ist zwar langsam, besitzt aber ein sehr mächtiges Tierschutzwaffen.



■ Der (eher schwachbrüstige) Sherman ist der Standardpanzer der amerikanischen Armee.



können Sie die gagarischen Panzer aufhalten

[illegible]

Schaken Sie mit den Schach-
Geschäftsbedienungen am besten
mit der südlichen Brücke aus. Nach
Sie dann mit allen Interessierten über die
Brücke und übernehmen Sie die

schinengewehr und Urnawerfer. Schlagen Sie den feindlichen Infanterieangriff zurück, und räumen Sie die Minen in der näheren Umgebung, zünden Sie die Raketenwerfer noch, geraten Sie dabei aber nicht in die Abzürge der feindlichen Panzer. Arbeiten Sie auch noch langsam nach Südwesten vor. Die Katynsch rauchern dabei alle meistens Schlupfwinkel aus, während die Soldaten alle Minen entfernen. Behalten Sie alle Panzer dicht hinter Ihren Truppen, da die Deutschen noch einen Endansturm mit Panzern starten. Belegen Sie anschließend das gesamte Fabrikgelände mit Raketenwerfern und räumen Sie die Anlage mit den Fußsoldaten und ihren Panzern.

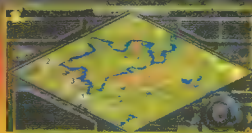
THE CHINA JOURNAL Winter 2004

Sammeln Sie alle Panzer in der Mitte Ihrer Verteidigungslinie. Bewachen die Kolosse dann Richtung Südosten.

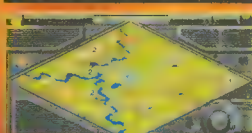
[illegible]

1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 26

innen steht eine die ansehensvolle Schlacht bevor. Sammelte Sie alle im Westen stationierten Truppen in Bernwarden. Dort richtete Sie eine vorläufige Sicherung ein, da die Deutschen mit Panzern und Infanterie einen Erstangriff versuchten. Nach erfolgreicher Abwehr setzte Sie ihre Heubitzer ein und jagte das Treibstofflager jenseits der Brücke in die Luft. Auch Feldhaubitzen, Granatwerfer und Flaks in der Nähe stellten ein gefundenes Fressen für ihre Artillerie. Verlickte Sie vorerst auf den Einsatz ihrer Luftwaffe, als das Gelände mit deutscher Flugabwehr gespickt ist.



1: Brücke 2: Munitionsfabrik 3: Minenfeld
Marschweg Panzer und Infanterie - : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie
- : Flugroute feindlicher Bomber



1: Abgeschnittene Feindeinheiten 2: Feindliche
Haubitzen - : Marschweg Panzer und Raketen-
werfer - : Flugrichtung feindl. Einheiten
- : Flugroute feindlicher Bomber



1: Feindliche Heubitzen 2: Feindliche Verstärkungen 3: Stadt - : Marschweg Nebenverband - : Marschweg Hauptverband - : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie 1: Nordfabrik 2: Südfabrik (Weißes Feld): Anzulegendes Minenfeld (Rotes Feld): Feindliches Minenfeld - : Fluchtweg Panzer und Infanterie - : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie

herrschte können. Sobald die Stadt in
 ihre Hände fiel, sollten alle Häuser mit
 alle Häuser mit Raketen und Granaten in
 Schutt und Asche. Schenken Sie auf die
 diese Verstärkungen, die nach einiger
 Zeit aus Richtung Norden auf Sie zu mar-
 schieren. Sobald Sie den Großteil der
 Stadt in ihre Hände haben, können Sie die
 Stadt noch mit den Bomben zerstören.
 Dann stürmen Sie die verbleibende
 Häuserblocks mit allen Panzern und
 Infanteristen. Dieser letzte Angriff
 geschieht mit beiden Verbänden
 gleichzeitig, damit Sie die letz-
 ten Verteidiger aus Richtung
 Norden und Westen in die
 Zange nehmen können.
 Sie haben alle Missio-
 nen konsequent durch-
 geführt, wir gratulieren
 Ihnen (Christoph
 Scheuchlin)

Im Fadenkreuz: Suddens Strike dürfte aufgrund seines Erfolges die Konkurrenz zu einer Gegenoffensive ermuntern.

JETZT SCHLÄGT'S

DIESES JAHR GIBT ES
EINE PC PLAYER MEHR!

13

WEIHNACHTSAUSGABE
**GIGANTISCHE
GEWINNAKTION**

2 RANDVOLLE CD:
mit Vollversion
Deathtrap Dungeon und
Demos, Videos, Tools, Patches

SPECIAL:
**48 SEITEN
HARDWARE**

BRANDHEISSE
EXKLUSIV-BERICHTE

PCPLAYER

IHR TEST MAGAZIN

ACHTUNG

Ausgabe 1/2001 erscheint
deswegen am 15.12.



AB 24.11. AM KIOSK!

KLAR ■ KRITISCH ■ KOMPETENT

www.pcpl.de

future
VERLAG
Medien mit
Lebenskraft

Strategiespiel für Fortgeschrittene

REACH FOR THE STARS

Im Weltraum herrscht das Chaos, das beinahe schon das Gesetz von der zunehmenden Entropie. Und SSGs neue Weltraumstrategie liefert eine Menge zusätzlicher Indizes...

HERSTELLER: SSG Interactive TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 BETRIEBS-
SYSTEM: Windows 95/98 SPRACHE: Englisch, deutsches Handbuch MULTIPLAYER:
bis zu 6 Spieler; IPX, TCP/IP 3D-GRAFIK: HARDWARE MINIMUM: Pentium 233, 32 MB
RAM HARDWARE EMPFEHLUNG: Pentium 450, 64 MB RAM www.reach4ts.com



FAKTEN

- 27 Solo Missions
- 20-teilige Kampagne
- Editor und Random-Generator
- 16 spielbare Rassen

Endlich, so hofft der geeignete Weltraum-Eroberer, endlich kommt mal wieder einer dieser suchterzeugenden, rundenbasierten Imperiums-Baukästen! Schließlich werden wir »Master of Orion 2« als Genrekönig doch zu Grabe tragen können, ruhe er in Frieden. Der angehende kosmische Herrscher installiert also das Spiel...

... und was ihm zuerst auffällt, ist die Grafik. Nicht, dass sie besonders überwältigend wäre. Vielmehr wirkt sie seltsam. So, als hätten sich französische Designer an ihr ausgetobt. Die folgenden Stunden bestätigen dann die Befürchtung, die sich angesichts dessen schon gebildet hatte: Das Spiel leidet an Klicko-sklerose in einem besonders unübersichtlichen Stadium - eine Heilung per Patch ist unwahrscheinlich.

Zum Glück gibt es ein 3-Missionen-Tutorial

In diesem Zusammenhang kann man das Tutorial (welches genaugenommen aus den ersten drei Missionen der 20-teiligen Kampagne besteht) gar nicht hoch genug einschätzen, denn es führt den hilflosen Neu-Galaktiker zuverlässig durch den Dschungel der Icons und das Unterholz der Optionen. Besser wird die Steuerung dadurch freilich nicht. Sie kommt nur mit der Zeit mit ihr zurecht.

Aber auch sonst hat das Spiel leider Underdoughtes zu bieten, was eigentlich schon nach wenigen Stunden Bulettest hätte auffallen müssen. Manche Funktionen (etwa die genaue Auswahl von Hüllen und Klassen beim Schiffsdesign) sind mir immer noch nicht ganz klar - man klickt sich eben durch, bis man irgendwie dort gelandet ist, wo man

Planetenentwicklung und Forschungsbäume können nicht überzeugen - weder in Qualität noch in Quantität. Eine Kolonie erreicht viel zu schnell die Grenzen ihrer Ausbaufähigkeit, und die beschränkt sich zudem auf wenige Gebäudetypen. Ähnliches gilt für die aus zehn Zeitaltern bestehende Technologie-Abteilung. Hierbei ist noch besonders ärgerlich, dass die Packung vollmundig von 20 technischen Epochen spricht - die allerdings bloß in der Kampagne existie-

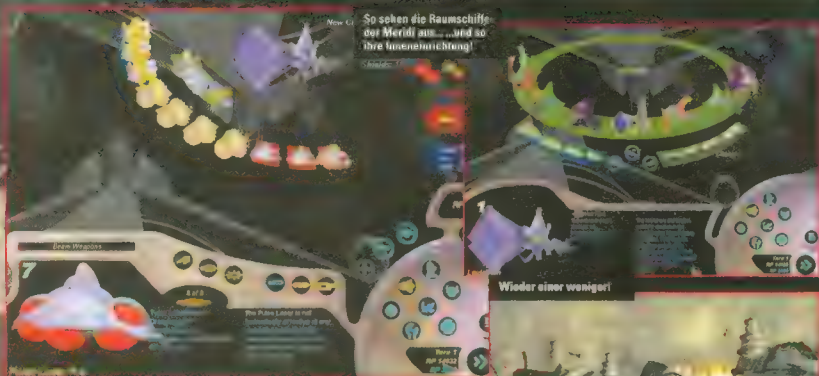
ren. Oder gibt es doch eine Möglichkeit der Sortierung, die mir nur in dem Gewühle der Menüscreens verborgen bleibt? Sie sehen schon, wo die Probleme liegen.

Der Spiel-Rebas-Konfigurator ist ein Zufallsgenerator erstellbarer Sternenhäufen variabler Größe, 16 verfügbare Rassen, etliche vorgefertigte Missionen sowie eine umfangreiche Kampagne, die noch zu den Sechstücken des Titels zählt. Sie führt durch 20 kritische Stationen der Schiffsentwicklung und lässt Dinge spielen, die nicht immer auf Seiten der Humanoiden...

Ein Patch im Detail

Wenn wir allerdings ins Detail gehen, so zeigt sich doch schnell, dass die vermutete Komplexität oft mehr auf Schein denn auf Sein beruht. Das Diplomatiemenü beispielsweise ist eine einzige Enttäuschung; mehr als Krieg und Frieden oder mal ein Handelsembargo ist nicht drin. Wenn man da vergleichsweise an die facettenreichen Möglichkeiten von »Master of Orion 2« denkt...

Auch Planetenentwicklung und Forschungsbäume können nicht überzeugen - weder in Qualität noch in Quantität. Eine Kolonie erreicht viel zu schnell die Grenzen ihrer Ausbaufähigkeit, und die beschränkt sich zudem auf wenige Gebäudetypen. Ähnliches gilt für die aus zehn Zeitaltern bestehende Technologie-Abteilung. Hierbei ist noch besonders ärgerlich, dass die Packung vollmundig von 20 technischen Epochen spricht - die allerdings bloß in der Kampagne existie-



Nach ab, der Spieler kann jedoch vor jeder Runde Einfluss auf die Formation und die Gefechtsentfernung der Einheiten einbringen. Das führt zu enormen Unterschieden zwischen den Kampfen. Allerdings wirkt auch dieser Einfluss nicht zu Ende gedacht, denn damit verschänkt man praktisch alle Möglichkeiten, die durch den Einsatz verschiedener Schiffe entstehen. Aber na ja, es kommt hier ohnehin mehr auf die Größe der Verbände als auf taktische Feinheiten an.

Nichtdestotrotz, damit keine Missverständnisse aufkommen: Gäbe es nicht bereits den erwähnten Genre-Ahnherren Master of Orion 2, so könnte Reach for the Stars im Konzern der «4X-Spiele» (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) eine der ersten Geigen spielen, denn die Kampagne ist wie schon gesagt durchaus nett, und wenn man die Steuerung mal komplett geschindelt hat, kann man vermutlich mit ihr leben. Zumal Sie ja durch das Fundamentssystem nicht unter Zeitdruck gesetzt werden.

Andererseits gibt es aber halt den Spieleopa, von dessen vielleicht nicht ganz so fantasievollen, aber dafür übersichtlichen Menüs und der nach wie vor unerreichten Benutzerführung man wird automatisch auf alle irgendwie wichtigen Ereignisse aufmerksam gemacht und zum Teil sogar (dortin teleportiert) auch jeder hoffnungsvolle Neuling ganz unsonst beliebige Schalten abschneiden darf. Natürlich finden sich auch Punkte, in

denen der australische Newcomer die Nase vorn hat: der Umstand etwa, dass es überhaupt Missionen und eine Kampagne gibt, die Anzahl der Rassen, die mögliche Größe des Sternhaufens, die realistischere Ausgestaltung der Sonnensysteme mit Planeten und dergleichen.

Dem aufmerksamen Leser wird jedoch nicht entgehen, dass es sich hierbei bloß um rein technische Daten handelt, die nicht allzuviel über den Spielspaß aussagen. Und tatsächlich muss er die schon beschriebenen Blessuren einstecken. Vielleicht liefert ja demnächst «Stars! Supernova» von Empire den langersehnten Master-Killer?

Wieder einer weniger!



Die mit Gebäuden vollgestopfte Oberfläche eines ausgebauten Planeten.



JOE NETTELBECK

Auf der Website von Reach for the Stars findet sich eine umfangreiche Abteilung, in der das Spiel mit seinem Vorgänger von Anno '83 verglichen wird – und natürlich schneidet es so betrachtet bestens ab. Der wirklich interessante Vergleich (der mit dem 96er-Hit Master of Orion 2) fehlt freilich. Denn dabei würde das SSG-Produkt überwiegend den Kürzeren ziehen. Erstaunlich eigentlich, dass es niemand zu schaffen scheint, ein Spiel zu programmieren, das dem langsam in die Jahre kommenden Meister

das Wasser reichen kann. Sooo schwierig kann das doch nun auch wieder nicht sein! Wie auch immer – für sich betrachtet ist Reach for the Stars sicher.

» Zieht im Vergleich klar den Kürzeren «

lich nicht schlecht, aber die Gretchenfrage meiner Zukunft (Werde ich es auch nach dem Test noch spielen?) muss ich wohl mit «Eher nicht!» beantworten. Schade eigentlich...

WERTUNG REACH FOR THE STARS

PRO

GRAFIK

BOUND

EINSTIEG

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

CONTRA

PLAYER
SPIELSPASS

67

Strategiespiel für Profis

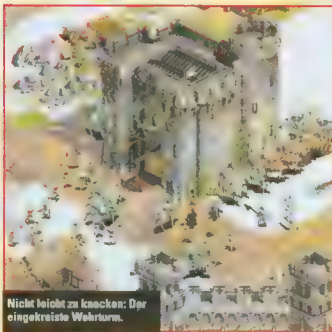
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

HERSTELLER: Microsoft **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem) bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 166, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III 300, 64 MB RAM www.microsoft.com/games/

Tiberiumvergiftungen können schier ewig dauern. Doch es gibt eine Command & Conquer-Alternative für Strategiefans: Age of Empires 2 - The Conquerors.

FAKTEN

- 3 neue Spielmod
- 4 zusätzliche Kampagnen
- 5 neue Zivilisationen
- 11 neue Einheiten
- Arktische/Tropische Klimazonen
- Verbesserungen in der Bedienung
- K. aufpoliert
- Kampaufzeichnung



Nicht leicht zu knacken: Der eingekreiste Wehrturm.



Prächtige Flotten setzen fette Landkuppen vor der feindlichen Stadtmauer ab...



Die Kavallerie macht eine feindliche Moschee platt.

Aufgrund der »Patch in a box«-Eigenschaft von »Rise of Rome« hätten wir Anno 1998 gerne Nero ein Feuerzeug in die Hand gedrückt und ihm den Weg nach Redmond gewiesen. Das Mission-Pack zum zweiten Age-Teil gibt sich mit Hilfe von zahlreichen Innovationen redlich Mühe, unsere pyromanischen Rachege-danken im Keim zu ersticken.

Die augenscheinlichste Veränderung: Die schwer bewaffneten Echtzeitwusler haben Nachwuchs bekommen. So ergänzen fünf Völker die von AoE 2 bekannte Multikultigesellschaft. Logischerweise haben die Neuzugänge alle besondere Eigenschaften. Die Azteken produzieren beispielsweise militärische Einheiten schneller, haben belastbarere Dorfbewohner und kräftigere Mönche. Das Nomadenvolk der Hunnen verzichtet auf Häuser und verfügt über billige Reiter, die Späher errichten Gebäude mit erhöhter Effizienz, die Mayas verschmelzen Bogenschützen zu Ramschprojekten, während die Koreaner furchtbar schlechte Autos bauen. Weiterhin

bringt jede Rasse eine besondere Einheit hervor

Teutonischer Typ

Es gibt Tarkans, Kriegswagen, Schildkrotenboote, Konquistadoren und viele mehr. Jaguar-krieger der Azteken erweisen sich etwa als besonders begabt, wenn es darum geht, andere Infanteristen ablenken zu lassen. Die Missionare der Spanier hingegen sind berittene Mönche mit höherer Geschwindigkeit, dafür aber reduzierter Reichweite.

Es existieren auch neue Truppen, die fast allen Kontrahenten zur Verfügung stehen. Etwa die mit Pulverfass unter dem Arm herumtollenden Patards. Mit ihrer Lebensweise frei nach dem alten HB-Slogan »Wer wird denn gleich in die Luft gehen«, stellen diese TNT-Lemminge eine echte Gefahr für gegnerisches Mauerwerk dar.

Klügere Landbevölkerung

Glücklicherweise wurde aber auch an alteingesessenen Kameraden eine Generalüberholung vorgenommen. Microsofts Gotter der Programmierkunst warfen tatsächlich einen Nachschlag Hirn vom Himmel. Die Bauern arbeiten daher ab sofort nach der allseits gehassten Devise »work smarter, not harder«. Sie lassen nicht mehr abgeerntete Felder verdorren, sondern bestellen diese automatisch neu, Ressourcen sammeln sie ebenfalls selbständig. Beim Mauerbau integriert das ehemals blöde Volk kleine Kollegen mehr nach Mafiastil in die Fundamente und liefert schon aufgelesene Fächer, bevor es nach einem Bauauftrag wieder zum Beeindruckten in die Wildnis zurückgeht.

Vier sind das Volk

Kampagnen, durch die Sie Ihre Lieblingsrassen hetzen dürfen, finden sich gleich vier. Sie reiten mit Attila den Hunnen über Steppe und Stein, kämpfen mit El Cid um die spanische Krone oder kalauern sich mit Witzgen über Verdauungsprobleme in Montezumas Herz. Des weiteren dürfen Sie verschiedene historische Schlachten nachvollziehen. So gibt es Karten, welche der Realität entsprechen und zum Beispiel aus England, Italien, Frankreich oder Texas stammen. Die dargestellten Klimazonen wurden demnach ebenfalls erweitert. Ihre Männer können sowohl unter sengender Sonne durch die Wüste krablen als auch in nahezu arktischer Kälte ihre Hörmordensammlung kultivieren. Für Mehrspielerstrategien finden sich drei neue Modi. Bei »King of

Wie idyllisch: Schnee auf den Dächern und Efeu an der Wand?!



Viele neue Missionsaufgaben erwarten uns in der viermal mehr ausgearbeiteten Kampagne...



the Hill» gewinnt derjenige, der das Monument in der Kartenmitte als erster erobert. »Wonder Race« verhindert jeden Kampf. Statt dessen trägt jener Spieler den Sieg davon, der als erstes ein Weltwunder errichtet. Bei »Defend the wonders« müssen Sie ein bereits gebautes Weltwunder gegen jedwede Aggressoren schützen.

In »The Conquerors« finden aufmerksame Spieler weitere zahlreiche Detailverbesserungen. Beispielsweise ein aufgebohrtes Chatsystem, Befehle für die Alliiertensteuerung oder zufallsberechnete Teamzugehörigkeit.

(vs)



Fregatten zerlegen nach am schnellsten die Gebäude.



DAMIAN KNAUS

Japaner, Goten und Konsorten hängen ihnen bereits zum Hals raus? Dann sollten

Sie auf jeden Fall diese Missions-CD erwerben. Die Kampagnen sorgen mit überzeugendem Design und guter Sprachausgabe für beträchtliche Atmosphäre. Zwar sind sich die Missionen vom Verlauf her recht ähnlich – der König muss überleben, Gebäude sollen gefunden werden –, aber aufgrund der unterschiedlichen Umgebungen und der verschiedenen großen

Armeen ist genügend Abwechslung vorhanden. Weniger Einheitsgrafiken für die Gebäude wären aber noch netter gewesen – Cossaks macht's vor!

» Kürzere Wartezeit «

Ein Makel ist der Preis von immerhin rund 60 Mark. Für eine Erweiterung ganz schön happig! Aber was soll's, die Wartezeit auf das nächste Age of Empires wird so auf jeden Fall unterhaltsam verkürzt.

WERTUNG AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

▲ PRO

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

▼ CONTRA

PLAYERSPIELSPASS

88

AGE OF EMPIRES 2:

Die Add-On-Missionen von »The Conquerors« sind selbst für altgediente Age-of-Empires-Recken anspruchsvoll. Deshalb sollten Sie sich vor der Schlacht hier orientieren.

KAMPAGNE »ATTILA DER HUNNE«

The Scourge of the God

Erliegen Sie bei (1) den Eber. Danach fliehen Sie vor dem Attentat zurück in das Lager. Daraufhin erhalten Sie Verstärkung durch Ihre neuen Verbündeten, so daß Sie die Attentäter und Bleda vernichten können. Bauen Sie nun das Lager aus und schicken Sie Späher zum Gefangenlager bei (3), um die Gefangenen zu befreien. Ist dies geschehen, beginnen Sie mit dem Aufbau einer Armee. Bevor Sie die weströmische (3) und die persische Stadt (4) zerstören, bringen Sie sie mit Spähern den Skythen zehn Pferde, um sich die berittenen Truppen der Skythen zu sichern.



1: Eleonore (Eber) 2: Stellungen der Skythen 3: Gefangenlager mit Westromern 4: Perser
● Steinverkommen ● Goldverkommen

The Great Ride

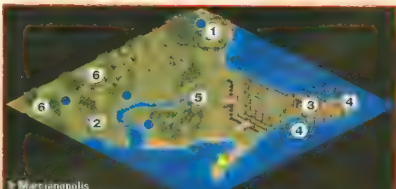
Ihr erstes Ziel ist die Ausschaltung aller gegnerischen Städte westlich des Flusses. Dazu attackieren Sie zuerst Sofia (1) und vernichten das Dorfzentrum. Genauso gehen Sie im nächsten Dorf bei (2) vor, nur sollten Sie hier die Burg nicht angreifen, um keine unnötigen Verluste zu erleiden. Nachdem Sie ihre Kameraden befreit haben, zerstören Sie mit Thessaloniki die letzte Siedlung westlich des Flusses. Jetzt können Sie in Ruhe eine Siedlung aufbauen. Bauen Sie alle nötigen Gebäude, um eine Armee auszubilden. Sollten Ihnen dabei die Ressourcen ausgehen, zerstören Sie Adrianopol (4), um sich das Gold zu sichern. Ansonsten stürmen Sie direkt auf Naissus los, wo Sie ohne viele Umwege das Dorfzentrum (7) zerstören.



1: Dorfzentrum von Sofia 2: Gefangene Hunnenreiter 3: Thessaloniki & Adrianopol 4: Ressourcen von Naissus
● Steinverkommen ● Goldverkommen

Walls of Constantinople

Ziel dieser Mission ist das Erbeuten von 10.000 Goldeneinheiten. Dazu haben Sie mehrere Möglichkeiten: Für die Zerstörung der Towncenter (Sie werden eine Armee von ca. 30 Einheiten benötigen) von Marcianopolis (1) und Philippopolis (2) erhalten Sie jeweils 3000 Goldeneinheiten, die Zerstörung überzahliger Marktplätze und Schiffswerften bringt jeweils 500 Goldeneinheiten. Selbst für den Bau einer Burg gibt es 500. Sollte das alles nicht reichen, finden Sie bei (6) Reliquien und auf der Halbinsel einen Goldvorrat.



1: Marcianopolis 2: Philippopolis 3: Konstantinopel 4: Weströmische Schiffswerften 5: Weströmischer Marktplatz 6: Reliquien
● Steinverkommen ● Goldverkommen

THE CONQUERORS



The Carthagenian Fields

Ihr Lager errichten Sie bei (1). Von dort haben Sie Zugriff auf alle Ressourcen, so dass Sie schnell mit dem Ausbau des Lagers vorankommen. Legen Sie einen Schwerpunkt auf die Errichtung von Verteidigungsanlagen. Danach sollten Sie die Gegner von ihren Ressourcen abschneiden, indem Sie die Stein- und Goldvorkommen im gegnerischen Gebiet attackieren. Dadurch gewinnen Sie zusätzliche Zeit für die Ausbildung Ihrer Armee, die aus ca. 30-40 Einheiten bestehen sollte. Mit ihnen greifen Sie dann zuerst die Westgates bei (3) an. Sind sie vernichtet, greifen Sie ihrer Armee eine kurze Verschnappause und greifen dann mit der Armee die Alanen (4) an. Nach deren Vernichtung ziehen Sie sich erst einmal zurück. Greifen Sie die Westramer erst an, sobald Sie die technologische Spitze erreichen.



Barbarian Betrothal

Errichten Sie zu Beginn der Mission bei (1) Ihre eigene Siedlung. Diese müssen Sie besonders schützen, da Sie in der Anfangszeit Angriffen aus drei Städten ausgeliefert sind. Haben Sie die erste Phase heil überstanden, greifen Sie Burgund (2) mit 30 Reitern an. Nach der Zerstörung Burgunds sollten Sie vor weiteren Attacken in das „Imperial Age“ wechseln. Danach vergrößern Sie Ihre Armee um Fußtruppen und 2-3 Trebuchets. Diese Armee marschier über die nördliche Brücke nach Metz (3) und zerstört es. Wieder frisch zieht die gleiche Armee Richtung Orléans (4). Dabei umgehen Sie sicherheitsshalber die vorgeschobenen Verteidigungsanlagen und greifen von hinten (5) an. Kurz bevor Orléans fällt, taucht bei (6) eine große römische Armee auf. Seien Sie deswegen wachsam...



The Fall of Rome

Sorgen Sie zuerst dafür, dass Sie in Ihrer Siedlung bei (1) auch sicher sind. Dazu bauen Sie im Eingang des Tals eine Verteidigungsanlage aus Mauern und Wachtürmen. So abgesichert, bilden Sie eine Armee aus Paladinen, Bogenschützen und Elite-Tarkans aus. Zusätzlich mit ein paar Trebuchets ausgerüstet, ist es für diese Armee keine Schwierigkeit die Städte der Reihe nach zu besiegen. Beginnen Sie dabei mit der Stadt, dessen Weltwunder am weitesten vorangeschritten ist. Nachdem alle 4 Städte besiegt sind, begeben Sie sich als Attila vor die Tore Roms, um mit dem Papst zu reden.

KAMPAGNE „EL CID“

Brother against Brother

Zuerst kämpfen Sie mit El Cid gegen die beiden Champions des Königs. Haben Sie sie besiegt, ziehen Sie mit Ihrer Armee zu der Siedlung bei (2) und sammeln auf dem Weg die Truppen bei (3) ein. In der Siedlung angekommen, sichern Sie sich die Stein- und Goldreserven in der Nähe. Verteidigen Sie diese gegen die Feinde und beginnen Sie mit dem Ausbau der Siedlung. Hilfreich dabei können die Mönche und ihre Reliquien bei (4) sein. Ist Ihre Armee stark genug, schlagen Sie mit einigen Angriffskriemern eine Bresche in die Mauer nördlich des Steinvorkommens. Die Burg zerstören Sie am Besten mit 10 Petards. Nach der Zerstörung bringen Sie Alfonso sicher zum Turnierplatz.

Enemy of my Enemy

Errichten Sie am Startpunkt bei (1) Ihre Siedlung. Diese verstärken Sie mit einer Holzpallissade gegen die frühen Angriffe der Gegner. Sichern Sie sich dann das Goldvorkommen am Fluß. Währenddessen beginnen Sie mit dem Ausbau des Lagers und schicken gleichzeitig El Cid zu dem Imam auf dem See. Nachdem Sie mit ihm geredet haben, beginnen Sie mit dem Aufbau einer Armee für den Angriff auf die Stadt. Diese Armee sollte aus ca. 30 Conquistadoren und Rittern bestehen, die Sie mit einigen Missionaren begleiten. Rücken Sie mit dieser Armee durch den Engpass im Süden zum Towncenter vor der Stadt vor und vernichten Sie diesen. Danach dringen Sie in die Stadt ein und holen sich bei (5) die vier Reliquien.

Bells of The Cid

Verlassen Sie die Stadt und sammeln Sie bei (2) die Truppen auf. Mit Ihnen ziehen Sie zu der Siedlung östlich von (3). Nachdem Sie von Motamid einen Auftrag bekommen haben, zerstören Sie die Burg bei (3) und ziehen nach Saragossa. Hier beenden Sie die Belagerung, indem Sie bei (5) den Siege Workshop und die gegenrücken Belagerungsmaschinen vernichten. Nun errichten Sie bei dem Goldvorrat in der Nähe von Saragossa eine neue Siedlung und verstärken diese mit einer Steinmauer. Ihr nächstes Ziel ist die Sicherung des Steinvorkommens im Westen. Dazu zerstören Sie die Burg in der Nähe. Ist dies gelungen, zerstören Sie mit einer Armee aus Reitern, Mönchen und Belagerungsmaschinen die Stadt des Grafen bei (6).

Black Guards

Reiten Sie so schnell wie möglich zum König bei (1). Eskortieren Sie in zu der Siedlung bei (2) und beginnen Sie mit deren Ausbau. Sichern Sie sich die Stein- und Goldvorkommen in der Nähe. Gleichzeitig errichten Sie ein Kloster und erforschen „Redemption“, um bei (3) die Moschee zu konvertieren. Um Ihr Missionsziel zu erfüllen, ziehen Sie dann mit Ihrer Armee zu dem Steinvorkommen neben Yusuf's Lager (4). Hier bauen Sie ein Dock und verteidigen es mit einer Burg und Ihrer Armee gegen Angriffe von Land. Mit ihrer Flotte, die aus Gallionen und Kanonen-Gallionen bestehen sollte, zerstören Sie dann die Docks der Gegner bei (5).

King of Valencia

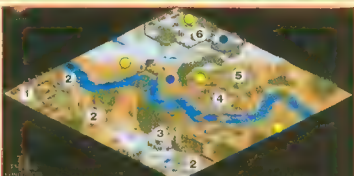
Ziehen Sie nach Osten in das Dorf Denia. Halten Sie sich dort nicht lange auf, sondern fliehen Sie nach Süden über die Brücke (öffnet sich erst während des Angriffs). Auf der anderen Seite der Brücke sammeln Sie die Truppen ein und ziehen mit ihnen nach Valencia. Dort angekommen, ist es Ihre Hauptaufgabe, die Stadt zu verteidigen, bis das Weltwunder steht. Dabei helfen neue Wachturen und ihre wachsende Armee, um die häufigen Angriffe abzuwehren.



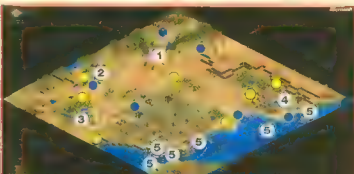
1: Turnierplatz 2: Eigene Siedlung 3: Rekrutierbare Soldaten 4: Rekrutierbare Mönche, Reliquien 5: König Alfonso's Burg 6: König Alfonso : Steinvorkommen ● Goldvorkommen



1: Eigene Siedlung 2: Mönchlicher Sitzpunkt 3: Transportweg 4: Heiliger 5: Reliquien : Steinvorkommen ● Goldvorkommen



1: König Alfonso's Burg 2: Rekrutierbare Kämpfer 3: Feindlicher Workshop 4: Saragossa 5: Workshop für Belagerungswaffen 6: Graf Saragossa's Lager : Steinvorkommen ● Goldvorkommen



1: König Alfonso 2: König Alfonso's Feindlager 3: Moschee 4: Yusuf's Lager 5: Black Guard's Seemacht-Hafen : Steinvorkommen ● Goldvorkommen

Reconquista

Verbessern Sie zu Beginn die Verteidigung der Stadt, indem Sie zusätzlich Türme entlang der Stadtmauer errichten. Heben Sie dann eine Armee mit 2-3 Trebuchets, einigen Petards, ca. 20 Reitern und Fußtruppen aus. Damit vernichten Sie die beiden Black Guard-Stützpunkte. Danach konzentrieren Sie sich auf den Schiffbau, denn ihre Flotte muß die Verteidigungsanlagen zerstören, bevor die Armee in Afrika landet.

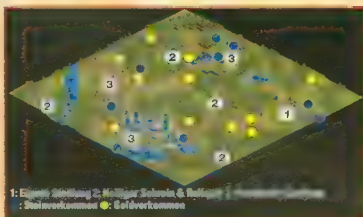
KAMPAGNE „MONTEZUMA“

Reign of Blood

Nach dem üblichen Ausbau des Lagers beginnen Sie mit der Ausbildung einer Armee, die aus Jaguar-Kriegern, Adler-Kriegern und Bogenschützen bestehen sollte. Mit dieser Armee beschützen Sie die Schreine in der Nähe Ihrer Siedlung. Nach der Eroberung der Schreine werden sie durch 1-2 neue Türme gesichert. Den nächsten Schrein finden Sie jenseits des Flusses. Um dort ungestört hinzugelangen, zerstören Sie die Siedlung auf dem Weg und errichten dann am Fluss ein Dock. Dort bauen Sie Transportschiffe und setzen mit der Armee über. Ist auch dieser Schrein in Ihrer Hand, stürzen Sie sich auf den letzten Schrein im Norden. Er wird allerdings gut bewacht, so dass es sinnvoll ist, die Armee vor dem Angriff noch einmal zu verstärken.

Tripto Ahkims

Ziehen Sie zuerst mit einem Krieger zu den Dörfern der Texico (1) und der Tlacopan (2). Nachdem Sie mit ihnen ein Bündnis eingegangen sind, errichten Sie bei (3) Ihr Lager und beginnen sofort mit dessen Ausbau und dem Abbau der Rohstoffe in der Nähe. Bauen Sie auch unbedingt eine Burg und bilden Sie dort zehn Jaguar-Krieger aus. Diese schicken Sie zur dem Tempel bei (4) und lassen Sie dort segnen. Als gesegnete Krieger bilden sie dann das Rückgrat Ihrer Armee, mit der Sie das Dorf bei (5) vernichten. Nach dessen Zerstörung wenden sich Ihre Verbündeten gegen Sie, so dass Sie gezwungen sind, auch die Dörfer bei (1) und (2) zu vernichten.



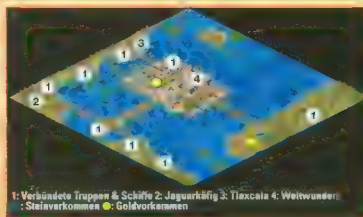
Einzelmission

Zu Beginn der Mission ist besonders der Ausbau der Verteidigung des Dorfes wichtig. Nutzen Sie das Gebirge aus, indem Sie Engstellen mit Toren und Türmen versperren. Lassen Sie sich auch nicht dazu verleiten, Ihren Verbündeten zur Hilfe zu kommen. Sparen Sie lieber Ihre Kräfte und nutzen Sie die Zeit, um Ihre Forschungen voranzutreiben. Sind alle wichtigen Forschungen abgeschlossen, schicken Sie ein Heer aus Elite-Kriegern und Mönchen zu den Spaniern. Kämpfen Sie sich durch die Verteidigungsanlagen zu den Ställen bei (5) und stehlen Sie 20 Pferde. Nachdem Sie sie in Ihre Pferde-koppel gebracht haben, geben die Spanier auf. Nun müssen Sie nur die Tlacala bei (3) vernichten.



La Causa Triste

Vom Startpunkt aus, ziehen Sie zu den verbündeten Truppen auf der südlichen Insel. Dort erobern Sie am Strand die Transportschiffe und fahren damit weiter zur gegenüberliegenden Seeseite. Rücken Sie zum Käfig bei (2) vor. Zerstören Sie ihn und lassen Sie sich etwas Arbeit von den Jaguaren abnehmen. Nun sammeln Sie die restlichen Verbündeten ein und befehlen mit ihrer Hilfe die Gefangenen bei (3). Fühlen Sie sich jetzt schon stark genug, können Sie das Weltwunder (4) direkt angreifen. Ansonsten erobern Sie auf der Hauptinsel weitere Transportschiffe, bekehren mit einem Mönch einen Dorfbewohner und errichten auf der östlichen Insel eine Siedlung. Hier können Sie dann Ihre Armee in Ruhe für den Angriff ausbilden.



Broken Spears

In dieser Mission müssen Sie die Spanier und die Tlacala vernichten. Verstärken Sie dazu wie üblich die Verteidigungsanlagen. Gleichzeitig beginnen Sie damit, Pulverwagen und Pferde einzusammeln. Beide bringen Ihnen starke Einheiten ein, die zusammen mit Ihrer Armee leichtes Spiel mit den Tlacala haben dürften. Reichen Landtruppen nicht aus, schicken Sie zur Unterstützung eine Flotte mit. Nach dem Dorf sind die Spanier dran.

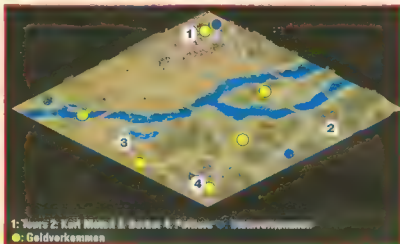
Broken Spears

Die entscheidende Schlacht um Tenochtitlan läuft in vier Phasen ab: Phase 1 umfasst die Verbesserung der Verteidigung (Türme und Tore). In der 2. Phase schalten Sie mit Ihrem Landheer die Armee von Cortez aus. Phase 3: Mit Belagerungsmaschinen und vielen Bodentruppen sind auch die Tlacala zu schaffen. Für Phase 4, den Angriff auf die Seemacht von Cortez, lassen Sie sich Zeit, denn Sie brauchen dafür eine starke Flotte

KAMPAGNE: BATTLES OF THE CONQUERORS

Tours (732)

Steuern Sie Karl Martell sofort nach Tours (1). Konzentrieren Sie sich vollkommen auf die Verteidigung der Stadt. Lassen Sie sich nicht dazu verleiten, die Stadt mit Ihren Truppen zu verlassen, sondern wehren Sie nur die Angriffe auf die Stadt ab. Währenddessen treiben Sie die Forschung voran. Sobald Sie in der Lage sind, Paladine und Belagerungsmaschinen zu bauen, bilden Sie eine Armee aus diesen Einheiten aus. Damit vernichten Sie zuerst das Dorf der Berber bei (3). Danach ziehen Sie die Armee zum Heilen und Verstärken nach Tours zurück. Ist die Armee wieder fit, greifen Sie zu guter Letzt Poitiers (4) an.



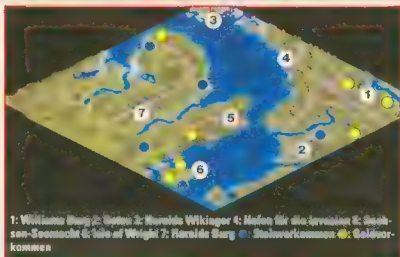
Vinlandssaga (1000)

Jagen Sie zu Beginn die Wölfe in der Umgebung Ihres Dorfes. Nach der Jagd konzentrieren Sie sich auf den Holzbau und das Anlegen von Feldern. Mit den damit gewonnenen Rohstoffen bilden Sie eine Armee aus Speerkämpfern aus, die Sie mit Transportschiffen nach Britannien (2) bringen. Haben Sie dort die Siedlung zerstört, bekommen Sie etwas Gold, mit dem Sie eine Armee für den Angriff auf Grönland (3) aufstellen können. Greifen Sie Grönland von der Ostküste an. Sobald es besiegt ist, errichten Sie an der Westküste einen Hafen. Von hier aus segeln Sie mit Ihrer Armee zu den Skraelingern (6) und zerstören alle Gebäude.



Hastings (1066)

Bevor Sie als William der Eroberer England erobern, befestigen Sie ihr Lager in der Normandie weiter. Wehren Sie die Angriffe der Sachsen ab und warten Sie, bis Sie von Harold die Elite-Berserker bekommen. Mit ihnen greifen Sie den Hafen der Goten (4) an und errichten dort Ihren eigenen Hafen. Nun bauen Sie eine Flotte aus ca. 15 Schiffen. Damit erringen Sie die Seeherrschaft über den Kanal. Mit Transportschiffen bringen Sie dann Arbeiter auf die Isle of Wight (6), um die dortigen Vorkommen abzubauen. So gestärkt, bilden Sie eine Armee aus Paladinen, Mönchen und Trebuchets aus, die die Sachsen zuerst bei (5) angreifen. Sind die Sachsen dort geschlagen, ist Ihr nächstes Ziel die Burg von Harold.



Manzikert (1071)

Mit Ihren Trebuchets greifen Sie Capadocia (2), Pisidia (3) und Galatia (4) der Reihe nach an. Dadurch bekommen Sie soviel Tributzahlungen, dass Sie Ihre Armee weiter aufrüsten können. Wollen Sie jedoch auf Nummer Sicher gehen, treiben Sie zusätzlich Handel und vertreiben die Sarazenen (4) von den Goldvorkommen. Mit dem so gewonnenen Reichtum stellen Sie eine Armee aus schweren Reitern und Mönchen zusammen, die zusammen mit den Trebuchets keine Probleme mit Manzikert (6) haben sollten.



Agincoourt (1071)

Dank der englischen Langbogenschützen durften Sie keine Problem mit dieser Mission haben. Zuerst wehren Sie den Angriff der Franken ab, dann geht es weiter nach Yoyeni (3). Sobald diese Siedlung zerstört ist, ziehen Sie nach Frevent, wo Sie Ihrer Armee eine Pause gönnen. Jetzt steht nur noch die Burg von Agincourt zwischen Ihnen und dem Sieg: Zerstören Sie die Burg, holen Sie sich die Trebuchets und schießen Sie sich mit ihnen den Weg zum Hafen frei.



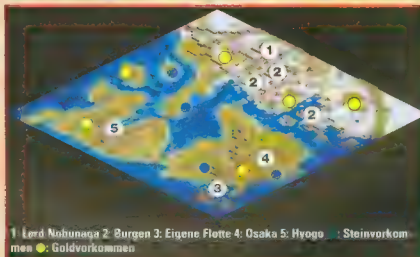
Lepanto (1571)

Schicken Sie sofort zusätzliche Arbeiter zum Weltwunder. Damit diese ungestört arbeiten können, bauen Sie eine Flotte aus ca. 20 Schiffen. Mit diesen bewachen Sie die Küste und fangen alle gegnerischen Transporter ab. Für den Notfall bilden Sie aber trotzdem eine starke Reiterarmee aus, die gelandete Truppen schnell vernichten kann. Jetzt müssen Sie nur noch das Weltwunder zu Ende bauen und 200 Jahre abwarten und schon haben Sie gewonnen.



Kyoto (1582)

Landen Sie mit Ihren Truppen in der Nähe von Osaka (4). Mit den Petersds sprengen Sie ein Loch in die Stadtmauer und rücken zum Dorfzentrum vor. Gehört die Stadt Ihnen, rüsten Sie Ihre Armee weiter aus. Elite-Samurai, Plänkler und Monche sollten zusammen mit Belagerungskanonen keine Probleme haben, sich den Weg durch die Burgen von Kyoto (2) hindurch zu kämpfen. Ist auch die letzte Burg gefallen, können Sie beruhigt nach Osaka zurückkehren.



Noryang Fjord (1598)

Reparieren Sie zu Beginn der Mission die angeschlagenen Verteidigungsanlagen und das Weltwunder gleichzeitig starten Sie den Bau einer Flotte aus verbesserten Gallionen. Die müssen die Angriffe der japanischen Seestreitkräfte zurückschlagen. Achten Sie auf steten Rohstoffabbau. Haben Sie die Angriffe unter Kontrolle, schicken Sie ein Transportschiff zu Admiral Yi (3). Mit seiner Geheimwaffe, den Schildkröten, legen Sie dann die japanischen Häfen (5) tiefer und haben damit Korea gerettet.



CREATE

Folgende Chests können Ihnen das Leben in Notlagen erheblich erleichtern (zur Eingabe einfach ENTER während des Spieles drücken):

- Furious the Monkey Boy
- Affe mit Kampf-werten 99, 99/99
- Marin
- Karte aufdecken
- Polo
- Kriegsnebel
- Rock on
- 1000 Steine
- lumberjack
- 1000 Holz
- robin hood
- 1000 Gold
- cheese steak
- 1000 Nahrung
- natural wonders
- Tiere steuerbar
- resign
- Aufgabe
- i r winner
- Sofortiger Sieg
- i love the monkey head
- Sehr schneller Späher
- how do you turn this on
- „Cobra“-Wagen
- to smithereens
- Kostenloser Petard
- torpedo x
- Besiegt Gegner Nrx
- black death
- alle Gegner besiegt
- swijn
- Gebäude sofort fertig

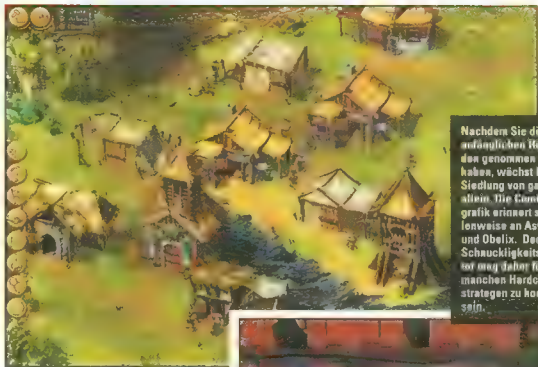
CULTURES

DIE ENTDECKUNG VINLANDES

» Raus aus den Gummistiefeln, rein ins Drachenboot. «

HERSTELLER: Funatics Development/THQ
TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0
BETRIEBSSYSTEM: Windows 95/98
SPRACHE: Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 6
 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** hard-
WARE, MINIMUM: Pentium II/266, 64 MB
RAM HARDWARE, EMPFEHLUNG: Pentium
 III/333, 64 MB RAM www.cultures.de

**Eine Horde
 abenteuerlustiger
 Wikinger bricht auf
 zum Sommerurlaub.
 Es geht ins schöne
 Amerika! Seien Sie
 mit von der Partie.**



Nachdem Sie die anfänglichen Kurse genommen haben, wächst Ihre Siedlung von ganz allein. Die Computergrafik erinnert stellenweise an Asterix und Obelix. Der Schrecklichkeitsfaktor mag daher für manchen Hardcorestrategen zu hoch sein.

FAKTEN

- Strategiespiel von den ehemaligen Siedlerproduzenten
- Tutorial mit 4 Missionen
- 12 Karten für Single- und Multiplayermodus
- Kampagne mit dreizehn Missionen
- Winter- und Sommerlandschaften

Dass Wikinger vor Kolumbus Amerika entdeckten, weiß heute jedes Kind. Neu ist jedoch: Was immer die Engländer behaupten mögen, die Nordmänner haben auch den endlosen Dauerregen erfunden. So richtig zufrieden sind die rothaarigen Gesellen mit ihrer wässrigen Errungenschaft allerdings nicht. Es wäre doch schön, wenn sich die Wolken mal wieder lichten würden. Denn selbst Dörfer plündern und Städte brandschatzen bringt bei scheinender Sonne mehr Spaß. Der faule Himmelskörper macht jedoch weiterhin Urlaub über den Kanaren. Das einzige, was die dicke Wolkendecke im kühlen Norden eines Tages zerreißen, ist ein glühender Meteor. Diesen halten die intellektuell herausgeforderten Normannen für die Sonne selbst. Klarer Fall: Das ver-

maledigte Ding ist hinunter gefallen, die wilden Skandinavier müssen es suchen und wieder oben anbringen. Was soll man auch anderes von einem Volk erwarten, dessen einzige Exportprodukte aus Alkoholismus und wackeligen Holzmöbeln bestehen?

Wir stechen in See ...

So passiert das, was mit Amerika seit jeher geschehen ist: Irgendwer stolpert darüber, eigentlich auf der Suche nach etwas ganz anderem. Weil nun die vermeintliche Sonne (respektive ihre Einzelteile) irgend-

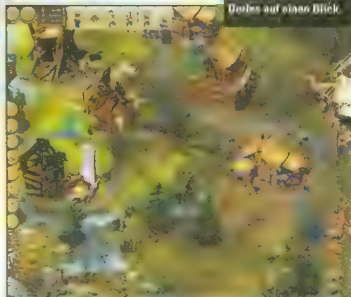


wo auf diesem neuen Kontinent herumliegen muss, lassen sich die Wikinger häuslich nieder, um die Rückführaktion in aller Ruhe durchziehen zu können. Und dementsprechend gestaltet sich der weitere Spielverlauf. Die Ansiedlung Ihrer Männer geht recht geruhsam, bisweilen schon trantütig vorstatten. Sie steuern die pixeligen Gesellen einzeln über die sehr detaillierte Landschaft und üben sich als Meister des Micro-Managements. Ihre Aufgabe ist es, die Infrastruktur für die Nordmänner zu errichten, auch für deren Ausbildung und Fortpflanzung (!) zu sorgen. Das sieht wie

» Was soll man von einem Volk erwarten, dessen einzige Expore aus Alkoholismus und wackeligen Holzmöbeln bestehen?«



Das kleine Dorf der Eskimos bietet mit Sicherheit dringend benötigte Waren an. Mit der Figurenliste sehen Sie alle Einwohner des Dorfes auf einen Blick.



Ein Sturm zerstörte die Windmühle. An Nahrung gelangen Sie hier nur durch Jagdausflüge, Fischfang und Handel.

folgt aus: Ihre Leute verlassen das gelandete Schiff und Sie befehlen ihnen den Aufbau von Holzfallerhöhen, Mühlen, Bauernhöfen und so weiter und so fort. Obwohl auch Ihre ungelehrten Arbeiter manche dieser Aufgaben erledigen können, bleibt Ihnen im weiteren Verlauf nichts anderes übrig als die Pixelnormannen in verschiedene Berufszweige zu lenken. Ist die Ausbildung soweit fortgeschritten, dass der jeweilige Charakter einen Meisterbrief erhält, bekommt er neue Möglichkeiten der Wissenserweiterung. Der typische Taugenichts entwickelt sich zum Beispiel von einem Farmer zu einem Müller oder von einem Werkzeugbauer zum Speermacher. Das erlernte Wissen können Sie dann über Schulen an andere, ungelehrte Zeitgenossen weitergeben.

Sie sich Indianer- oder Eskimostämme und organisieren Sie dort die benötigten Rohstoffe. Die kampferische Auseinandersetzung mit den andersfarbigen Ureinwohnern überlassen Sie allerdings weitgehend den später folgenden Spaniern (etwa in Age of Empires II: The Conquerors). Sie können zwar auch Kasernen errichten und Truppen ausheben, dies macht jedoch nicht den überwiegenden Teil des Spiels aus. Ganz ohne Kampf geht es allerdings in den dreizehn Missionen nicht ab. Die künstliche Intelligenz ist im Kampf nicht übermäßig schwer zu bezwingen, so dass auch unerfahrene Wikinger bald die kühle Heimat gerettet haben dürfen.

(vs)

... und dann in den Eskimo.

Eine Sache unterscheidet sich nicht vom echten Leben: Zur Fortpflanzung braucht es keine Bildung. Allerdings Ihre lenkende Hand. Als Kuppler sorgen Sie dafür, dass jedes Topfchen sein Deckelchen findet. Im Menü der Frauen dürfen Sie dann auswählen, welches Geschlecht der unweigerlich der Ehe folgende Nachwuchs haben soll. Damit ist die Frauenbeteiligung nach nordischem Brauch jedoch schon beendet. Weibsvolk steht hinter dem Herd und bekommt Kinder... der Kreis anonymer Machos dankt es.

Weil Ihre kleinen Sprosslinge auch irgendwie versorgt werden müssen, das gute alte Amerika aber entgegen anderslautender Gerüchte kein Schlafaffenland ist, müssen Sie entsprechend Handel treiben. Suchen



DAMIAN KNAUS

Vielleicht gehöre ich auf Grund unserer hektischen Zeiten nicht mehr zu den geduldeten Menschen, aber müssen meine Wikinger wirklich so ein schmarxiges Tempo draufhaben? Oft sitze ich längere Zeit vor dem PC und warte, bis ein Siedler endlich seinen Meisterbrief schafft oder die lieben Kinder endlich ihr

arbeitsfähiges Alter erreichen. Da würde nur noch eine Zeitbeschleunigung helfen. Während der tatenlosen Zeit entschädigt Sie dafür die wirklich gelungene Grafik des Spiels. Manchen sind die Schergen vielleicht schon eine Spur zu knuddelig geraten. Doch wer schon mit Siedler 3 auskam, wird sich auch mit Cultures anfreunden.

WERTUNG RCT: CULTURES

PRO
SIEDLER GEWINNEN
BERUFSSCHWAFUNG
EINSTEIGER FREUNDLICH
CONTRA
FAST ZU NIEDRICH
LÄNGERWEIGER AUFBAU

GRAFIK:
SOUND:
EINSTIEG:
KOMPLEXITÄT:
STEUERUNG:
MULTIPLAYER:

PLAYER
SPIELSPASS

78

SO FUNKTIONIERT CULTURES

Sie haben ganz viel Zeit, die knuddeligsten Wildlinge und die gelungene Grafik zu bewundern. Trotzdem gibt es ein paar Klippen zu umschiffen.

Cultures verfügt ja leider nur über zwei verschiedene Geschwindigkeitsstufen. Dies kann einem aber gerade in der Anfangsphase sehr zu schaffen machen. Wollen Sie das Spiel zusätzlich beschleunigen, geben Sie im Hauptmenu das Wort "Fun-speedup" ein. Ab jetzt haben Sie fünf Geschwindigkeitsstufen statt nur zwei zur Auswahl.

Erste Schritte

Ihre erste Aufgabe als Anführer des Wikingerstammes besteht darin, für ausreichend Nahrung zu sorgen. Die beste Möglichkeit, an Nahrungsmittel zu kommen, ist der Aufbau einer Brotproduktionskette. Da dies aber etwas zeitaufwendiger ist, benutzen Sie zur Überbrückung Jäger- und Fischerzeit. Beide Provisionen können Ihr Dorf für einen gewissen Zeitraum (Fische und Wild regenerieren sich nicht) mit Nahrung versorgen. Beginnen Sie trotzdem rechtzeitig mit dem Aufbau der Brotproduktion. Eine

optimale Brotproduktionskette besteht aus einem Bauernhof (2 Farmer), einer Mühle (Müller und Träger) und einer Bäckerei (Bäcker und Träger).

Parallel zum Start der Nahrungsmittelproduktion beginnen Sie mit dem Bau von Wohnungen. Um aber keinen Platz und keine Ressourcen zu verschwenden, bauen Sie von Anfang an keine Wohnzelle, sondern Zweifamilienhäuser. Damit Sie diese bauen können, benötigen Sie ein Lehmarbeiterzelt und einen Meister-Lehnsammler. Wie viele Häuser benötigen Sie dann? Dies ergibt sich aus der Zahl der Arbeiter, die fest in einer Produktionsstätte arbeiten. So sollten Sie z.B. für die oben erwähnte Produktionskette drei Zweifamilienhäuser bauen. Übertreiben Sie es aber nicht mit dem Wohnungsbau, um nicht unnötig die Landschaft zuzubauen, denn Arbeiter wie z.B. der Bauerbeiter und der Kundschafter kommen gut ohne Wohnung zurecht. Achten Sie außerdem darauf, daß die Wohnungen sich möglichst nahe bei den entsprechenden Produktionsstätten befinden, damit durch die kürzeren Wege nach Hause die Produktion möglichst wenig unterbrochen wird.

Sobald die ersten Wohnhäuser gebaut sind und die Nahrungsmittelproduktion läuft, steht dem Wachstum des Dorfes fast nichts mehr im Weg. Alles, was Sie dafür jetzt noch benötigen, sind ein paar glückliche Ehepaare. Dabei ist es aber nicht nötig, jeden Mann im Dorf auch zu verheiraten. Damit alle Männer gut versorgt werden,

Dank dieser Bäckerei hat Ihr Dorf für lange Zeit keine Nahrungsorgen mehr.

Cultures, das Spiel mit dem Hager-Effekt...



reicht es vollkommen aus, wenn in jedem Wohnhaus eine Frau wohnt, sprich ein Ehepaar pro Zweifamilien- oder Dreifamilienhaus lebt. So werden alle Männer, die in diesem Haus wohnen, automatisch von der Frau mitversorgt. Daraus ergibt sich dann auch logischerweise das Verhältnis von männlichem Nachwuchs zu weiblichem Nachwuchs. Je nachdem, welche Wohnhäuser Sie besitzen, kommen auf zwei oder drei Jungen je ein Mädchen

Die weitere Produktion

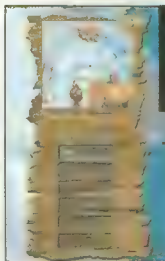
Am Beginn des Ausbaus des Dorfes und der Produktion stehen fünf Gebäude: Holzfallerzelt, Jägerzelt, Lehmarbeiterzelt, Bauernhof und Steinmetzelt. Alle fünf haben gemeinsam, daß sie zum einen für den Ausbau des Dorfes wichtige Baustoffe liefern und gleichzeitig die dort hergestellten Materialien auch wichtige Rohstoffe für die verschiedensten Güter sind (siehe auch Kasten). Damit Ihnen diese wichtigen Rohstoffen niemals ausgehen, sollten Sie sich an folgende Regel halten: Für jede Produktionsstätte, die von dem Gebäude versorgt wird, beschäftigen Sie dort einen Arbeiter. Beispiel: Ihr Holzfallerzelt versorgt eine Werkzeugschmiederei und eine Möbelwerkstatt mit Holz. In diesem Fall setzen Sie mindestens zwei Holzfäller ein. Ausnahme von dieser Regelung ist das Lehmarbeiterzelt: Lehm wird nicht sehr oft benötigt, so daß hier ein Arbeiter vollkommen ausreicht.

Diese Gebäude sind aber nur der Anfang vieler Produktionsketten, die Sie benötigen, um Güter für Ihre Leute herzustellen. Damit Sie im Spiel nicht die Übersicht verlieren, listen wir im Folgenden alle Produktionsketten kurz auf.

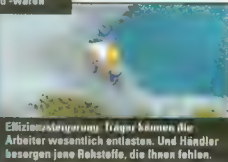
- **Holzwerkzeug:** Holzfallerzelt → Werkzeugschmiederei
 - **Eisenwerkzeug:** Eisenmine → Eisenschmelze → Werkzeugschmiederei
 - **Geschirr:** Lehmarbeiterzelt → Töpferei
 - **Möbel:** Holzfallerzelt → Möbelwerkstatt
 - **Schuhe:** Jägerzelt → Schusterei
 - **Öl:** Pilzsammlerhütte → Tempel
 - **Speer:** Holzfallerzelt → Speermacher
 - **Bogen:** Holzfallerzelt und Jägerzelt → Bogenschnitzerei
 - **Schwert:** Eisenmine → Eisenschmelze → Schwertschmiederei
 - **Laderrüstung:** Jägerzelt → Lederhirschjäger
 - **Waffenrock:** Schäfferhütte → Webstube
 - **Eisenrüstung:** Eisenmine → Eisenschmelze → Rüstungsschmiederei
 - **Bier:** Brunner und Bauernhof → Brauerei
 - **Gold:** Goldmine → Goldschmiederei
- Errichten Sie eine dieser Produktionsketten, beachten Sie bitte unse-

Handel ist in den meisten Missionen die wichtigste Voraussetzung, um eine Mission erfolgreich abzuschließen. Dazu müssen Sie zuerst mit Kundschaftern den Handelspartner und den Weg dorthin finden. Beim Handelspartner angekommen, erfahren Sie, was Ihr Gegenüber handeln möchte. Schicken Sie daraufhin den Händler mit der entsprechenden Ware los. Damit der Händler den Weg aber auch findet, errichten Sie mit dem Kundschafter Wegweiser,

denen der Händler folgen kann. Außer dem Handel mit anderen Dörfern ist der Händler aber auch ein wichtiges Instrument für die Expansion des Dorfes. Mit einem Händler und einem Netz aus Lagergebäuden können Sie ein großes Dorf mit Rohstoffen versorgen, indem Sie die Rohstoffe mit Händlern zwischen den verschiedenen Lagern hin und her transportieren. Auf die gleiche Art und Weise können Sie auch Netzlager bei wichtigen Rohstoffen wie Eisenminen errichten und sie trotzdem mit allen wichtigen Gütern versorgen. Die Warenströme steuern Sie über die Einstellung der Mindest- und Wunschmenge, die in einem Lager verbleiben sollen



Der Kundschafter beschafft die Infos über mögliche Handelspartner und -waren



Effizienzsteigerung: Träger können die Arbeiter wesentlich entlasten. Und Händler besorgen jene Rohstoffe, die Ihnen fehlen.

re folgenden Empfehlungen

1 Richten Sie Ihre Produktion einzig und alleine auf Ihr Missionsziel aus. So besteht nicht die Gefahr, daß Sie sich verzetteln und Sie sparen viel Zeit, Platz und Rohstoffe

2 Wichtig für einen schnellen und effektiven Ablauf der Produktion sind besonders kurze Wege zwischen Gebäuden, die von einander abhängig sind (z.B. Bäckerei, Brunnen und Mühle). Unterstützen Sie die Arbeiter, indem Sie in den Produktionsstätten Träger einsetzen. Sinnvoll vor allem in Gebäuden, die zwei oder mehr Rohstoffe zur Produktion benötigen. Können Sie in Gebäuden keine Träger einsetzen, dann weisen Sie sie den Lagern zu

und steuern Sie von dort, durch die Einstellung des Arbeitsbereichs

3 Weiter beschleunigt wird der Ablauf der Produktion durch den Bau von Straßen. Sie sind zwar nicht zwingend erforderlich, aber sobald sie da sind, werden sie auch benutzt und beschleunigen die Bewegung der Dorfbewohner. Der Straßenbau hat allerdings den Nachteil, das für ihn viele Steine benötigt werden. Deswegen beschränken Sie sich nur auf die allerwichtigsten Verbindungen innerhalb des Dorfes.

4 Nutzen Sie Liste der Produktionsketten, um Überschneidungen zu finden und diese in Ihren Produktionsketten auszunutzen. Z.B.: Sie produzieren Eisenwerkzeug und Schwerter. Dann benötigen Sie nicht zwei Minen und Schmelzen, sondern können sich auf jeweils eine beschränken →





Verkaufen Sie wichtige Produktionsstätten im Spiel mit Straßennetzen, um die Transporte zwischen den Gebäuden zu beschleunigen.

Bedürfnisse & Berufe

Zusätzlich zu den üblichen Aufgaben eines Aufbau-spiels gehört es in "Cultures" zu Ihren Aufgaben, sich um die Bedürfnisse ihres Volkes zu kümmern. Jeder der Wikinger hat diese Bedürfnisse, die sich in vier Werten äußern: Nahrung, Schlaf, Unterhaltung und Religion. Nahrung und Schlaf entstehen unabhängig von Beruf und Geschlecht, Unterhaltung und Religion nur bei bestimmten Berufen. Für jedes Bedürfnis gibt es verschiedene Wege, es zu

befriedigen (siehe Tabelle). Ihre Aufgabe ist es, die Wege zur jeweiligen Quelle möglichst kurz zu halten, damit die Pausen, die durch die Befriedigung der Bedürfnisse entstehen, möglichst kurz sind.

• Bedürfnis Quellen

• **Nahrung** Wohnung, Beerenbusche, Lager, Produktionsstätten für Nahrung, Schlaf/Boden, Wohnung, Wohnung mit Möbel

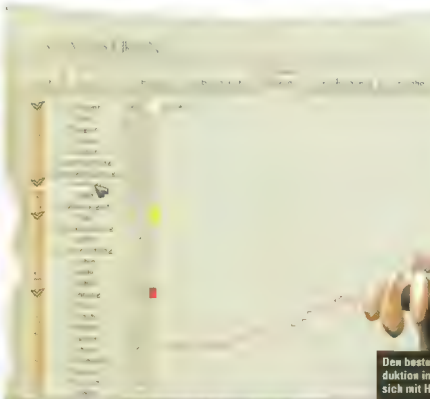
• **Unterhaltung** Gespräch mit herumlaufenden Wikingern (zeitaufwendiger) oder Gespräch mit Frau im Wohnhaus

• **Religion** Haupthaus, Tempel oder Wohnhaus (wenn Feuer mit Öl entzündet wurde)

Jeder Mann ihres Dorfes hat neben seinen Bedürfnissen auch einen Beruf. Diesen bekommt er aber nicht automatisch, sondern er muss ihn erst erlernen. Dies geschieht entweder durch die Ausbildung zu diesem Beruf oder in einer Schule.

Die Ausbildung ist der längere Weg, hat aber den Vorteil, daß die Wikinger dadurch an Erfahrung gewinnen. Außerdem erfordert es Planung und Vorausschau, da fortschrittlichere Berufe erst gelernt werden können, sobald die Ausbildung vorhergehenden Berufe abgeschlossen wurde. Leichter und schneller geht es über die Schule. Sobald es einer ihrer Wikinger zum Meister in einem Beruf gebracht hat, kann dieser Beruf in der Schule von jedem Wikinger gelernt werden. Allerdings bekommt er dann keine Erfahrungspunkte. Im späteren Spiel werden Sie aber nicht um die Ausbildung in der Schule herum kommen, da sehr oft viele Arbeiter eines Typus auf einmal benötigt werden.

Die gewonnenen Erfahrungspunkte kann ein Wikinger auf seine vier Fertigkeiten Stärke, Ausdauer, Redekunst und Frömmigkeit verteilen. Diese Fertigkeiten sorgen für eine effektivere Bedürfnisbefriedigung.



Den besten Überblick über die Produktion im Dorf verschaffen Sie sich mit Hilfe der Statistiken.

Rohstoff	Produktionsort	wird benötigt für
Holz	Holzfallerzelt	alle Gebäude, Metallverarbeitung, Werkzeug- und Waffenproduktion
Leder	Jägerzelt	alle Zelte, Lederrüstung, Schuhe
Lehm	Lehmarbeiterzelt	einige Gebäude der zweiten Generation, Geschirr
Weizen	Bauernhof	alle Häuser, Brot und Bier
Stein	Steinmetzelt	fortgeschrittene Gebäude, wie z.B. Werkzeugschreinerei oder Schusterei



gung: Stärke senkt den Nahrungsmittelbedarf, Ausdauer verringert das Schlafbedürfnis. Redekunst steigert die Effizienz von Unterhaltungen und Frömmigkeit senkt das Religionsbedürfnis. Die Fertigkeiten werden aber nicht für alle Berufe gleich stark benötigt. Starke und Ausdauer benötigen grundsätzlich alle Berufe. Religion wird nur von einigen Experten wie Bogen- und Speermacher, Bierbrauer, Gold-, Schwert- und Werkzeugschmied benötigt. Redekunst ist die unwichtigste Fertigkeit, da ein kurzes Gespräch zur Befriedigung des Unterhaltungsbedürfnis ausreicht.

Wo bitte geht's zum Krieg?

Obwohl bei Cultures das Schwerege wicht eindeutig nicht auf der Kriegsführung liegt, werden Sie nicht umhin kommen, den ein oder anderen Kampf gegen feindliche Stämme auszutragen. Dabei sollten Sie immer berücksichtigen, dass Verteidigung immer wichtiger ist als der Angriff. Dabei helfen vor allem Verteidigungstürme. Besetzen Sie diese mit Bogenschützen und Sie können so manchen Angriff ab schlagen. Achten Sie nur darauf, nach jedem Angriff beschädigte Türme mit Bauarbeitern zu reparieren. Außer den Bogenschützen, die Verteidigungstürme und Angriffstruppen unterstützen, stehen Ihnen noch Speer- und Schwertkämpfer zur Verfügung. Wer mit dem schar-

fen Bihander fuchtel, gehört ganz klar zu den besten Truppen im Spiel. Schwertträger sind daher Ihre erste Wahl bei Angriffen auf gegnerische Dörfer, aber sie sind durch die Schwerter und Eisenrüstung auch sehr teure Einheiten. Genau andersherum verhält es sich mit den Speerkämpfern. Sie sind im Kampf durch die Holzwaaffe Speer und die Lederrüstung eher schwach, aber dadurch auch sehr günstig, so daß Sie die Schwache der Speerkämpfer durch reine Masse ausgleichen können.

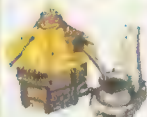
Alle Soldaten haben einen Nachteil, den Sie nicht vergessen sollten: Sie essen und schlafen nicht selbständig, sondern Sie müssen Ihnen den Befehl dazu geben. Dies kann aber gerade bei Angriffen auf weit entfernte feindliche Dörfer sehr störend sein. Stellen Sie deswegen sicher, dass Ihre Soldaten sich vor einem Angriff ausruhen und auch ausgiebig essen. Damit die Truppen im Feindesland nicht verhungern, rusten Sie die Truppen mit Bier aus (kein Scherz!)

Noch ein Bonus-Level

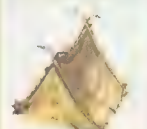
Im Hauptmenu haben die Entwickler von Cultures einen kleinen Bonus-Level versteckt. Um ihn zu starten, klicken Sie auf das Herz, das in den Stein eingeritzt ist. Im Bonus-Level angekommen, decken Sie das Geheimnis der Culture-Entwickler auf... Viel Spaß!

Außer den erwähnten Wegen, die Produktion zu steigern oder die Bedürfnisse der Wikinger zu befriedigen, gibt es noch einen zusätzlichen: die Bonusgegenstände. Sie lassen sich in die Klassen Werkzeuge und Haushaltswaren unterteilen.

Werkzeuge sind die Holz- und Eisenwerkzeuge. Mit ihnen erhöhen Sie die Produktivität des mit ihnen ausgestatteten Arbeiters. Die Steigerung beträgt mit Holzwerkzeug 300 % und mit Eisenwerkzeug 400 % (gegenüber einem ungelerten Arbeiter). Haushaltswaren wie Geschirr, Möbel, Öl und Schafe helfen, die Befriedigung der Bedürfnisse zu verbessern. Geschirr verdoppelt die Nahrungsmenge einer Wohnung, Möbel verbessern den Schlaf und Öl sorgt dafür, dass ein Wikinger auch zu Hause sein Religionsbedürfnis befriedigt. Schafe dagegen steigern nicht direkt das Wohlbefinden, sondern sorgen dafür, daß weniger Hunger und Schlaf entstehen.



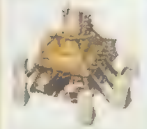
Die Brauerei



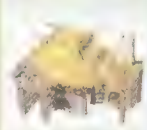
Das Wohnzelt



Das Einfamilienhaus



Das Standardtempel



Die Goldschmiede



Die Kaserne



Die Dorfschule



Ein sehr wichtiger Beruf in Cultures ist der Kundschafter. Benutzen Sie ihn, um die Karte aufzuklären und günstige Bauplätze zu suchen. Außerdem kann der Kundschafter den Weg zu Ihren Handelspartnern mit Wegweisern ausschildern. Eine weitere nützliche Funktion des

Kundschafters ist die Fähigkeit, Wald zu roden. Damit können Sie sich neues Bauland erschaffen und außerdem auch Ihre Gegner ärgern. Schleichen Sie mit dem Kundschafter in die Nähe des feindlichen Dorfes. Dort roden Sie den Wald und nehmen ihm so einen wichtigen Rohstoff.

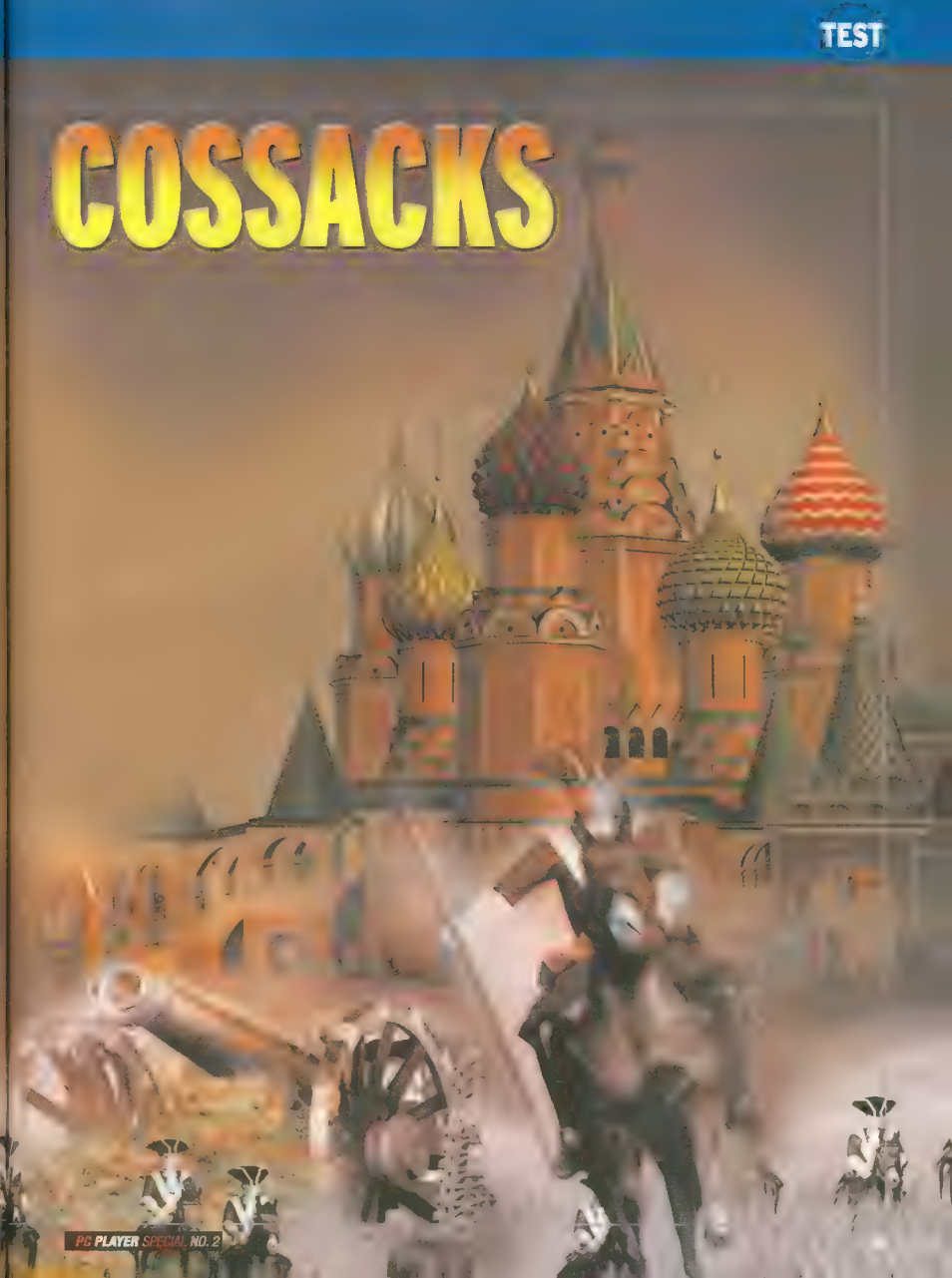
EUROPEAN WARS:

KOMPLEXES STRATEGISCHES SPIEL FÜR PROFIS
ZWEI SPIELER
18 JAHRE
1999
PC
STRATEGISCHES SPIEL
EUROPEAN WARS: THE ART OF WAR

Kossaken waren abtrünnige Bauernkrieger, die in Rußland durch ihre Reiterei und ihren wilden Kampfesmut zur gefürchteten Legende wurden. Werden Sie ihr berühmtester Feldherr und erobern ganz Europa!



COSSACKS



Strategiespiel für Profis

Die Hauptstadt der Schweden, wenngleich das künftige Stockholm....



Von einem Offizier geführte Regimenter nehmen am Zielort ihre Formation ein

FAKTEN

- Forschungsbaum mit über 300 Entwicklungen
- 16 Nationen stehen zur Auswahl
- Infanterie, Reiterei, Artillerie und Flotten
- 64 Bewegungsschritte für Schiffe
- 6 Ressourcen
- Guerilla-Taktik möglich
- 5 Kampagnen

Einige der ohne Kontrolle durch die späten Mittelalter fest nichts.



Ahoi: Cossacks ermöglicht herrliche Hintenparaden

Praktisch: Immer wieder werden Hin- und Herbewegungen eingeblendet



FOLGEN DER BEWAFFNUNG



Soldaten mit Handfeuerwaffen treffen natürlich nur auf kurze Entfernung



Schotkreuzer feuern langsam und weichen Ausgreifern aus



Mit dem Degen entwickelte sich das Fechten zur Kunstform



Der einschneidige Säbel ist die bevorzugte Nahkampf-Waffe berittener Offiziere



Für jede nur denkbare Rüstungsart gibt es einen passenden Dosenöffner



Von links nach rechts: und im Trümmern. Zu jeder Einheit gibt es ein Infofenster (oben rechts).



Eine stolze Fregatte,
die manche Yacht
versenken kann.

Ein kühner Sturmsangriff auf
einen unvorbereiteten Feind,
der die Zerstörung eines
Bergwerks zur Folge hat.



...und zu Angst und
Schrecken unter den Türken
führt.

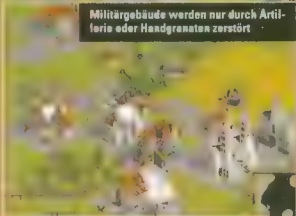
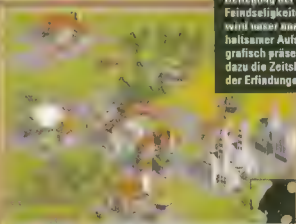
griffe eine andere. Ein spezielles

päisiche Hegemo-
rige Supermächte wie England und
Frankreich, aufstrebende Staaten
wie Preußen und Rußland, nieder-



Wir legen die Hauptstadt der Preussen in Schutt und Asche. Nach Beilegung der Feindseligkeiten wird unser unaußersamer Aufstieg grafisch präsentiert, dazu die Zeitskala der Erfindungen.

Die Touriarkampagne ist kaum Wünsche übrig. Sie erklärt alles bis ins kleinste Detail. Die insgesamt drei Kampagnen – eine französische, englische, russische und ukrainische – stellen den Spielern Mission für Mission vor neue taktische und strategische Puzzles. Von einfachen search-and-destroy-Aufgaben über Koloniegründungen bis hin zu Piratenei und Menschenclan-geheimnissen. Die Palette der Aufträge, die immer wieder neue Herausforderungen beinhalten, Hinweise



RALF MÜLLER

European Wars: Cossacks stammt zwar nicht von einem großen, berühmten Spielpapst, sondern von einer ukrainischen Startup-Company, kann sich aber im internationalen Vergleich sehen lassen. Auf den ersten Blick erscheint es etwas blasser als das farbenfrohe Age of Empires. Die Liebe zum Detail wird aber bei etwas genauerem Hinsehen deutlich: 16 unterschiedliche Baustile, exzellente Schiffs- und Wasseranimationen sowie die vielen Einheiten auf der Landkarte

erfreuen des Strategen Auge. Die vielen Optionen überfordern uns nicht gleich, da das Tutorial an die zahlreichen strategischen Varianten des Spiels heranhelft. Doch nur ausgesprochene Strategiepros werden Cossacks ins Herz schließen. Warum? Erstens: Endlich wieder Seeschlachten! Zweitens: Bockschwere Landschlachten! Vor allem die weitreichenden Geschütze des Gegners treiben mich in den Wahnsinn! Und auch seine brillante Guerilla-Taktik. Eine echt krass feile Herausforderung !

WERTUNG EUROPEAN WARS: COSSACKS

▼ CONTRA

QUIZ

SOUND:
EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:
STEUERUNG:
MULTIPLAYER:

**PLAYER
SPIELSPASS
78**

SO ÜBERSTEHEN SIE DIE EUROPEAN WARS

Nach dem erfolgreichen Weltkriegs-epos Sudden Strike unternimmt CDV mit European Wars: Coxacks gleich den nächsten Feldzug. Damit Sie ihn hella überstehen, haben wir diesen Strategie-Berater vorbereitet.



Schiffe, Formationen und Architektur haben die Entwickler besonders liebevoll in Szene gesetzt...





Ausgerechnet die
Holländer haben
sich auf diesem
Berg verschanzt.
So eine Stellung ist
schwer zu
knacken...

Die Holländer haben
sich auf diesem Berg
verschanzt.





Befestigte Stützpunkte sind eine Angewandtheit. Man beschießt die Wehrtürme, die außerhalb stehen



Die geschickte Kombination der Truppengattungen bringt den Sieg.



Schon bei der Aufstellung dürfen Sie per Pfeil (roter Maustaste) die Block- und Stoßrichtung der Truppe festlegen.



Vor dem Angriff lassen wir die Artillerie sprechen...



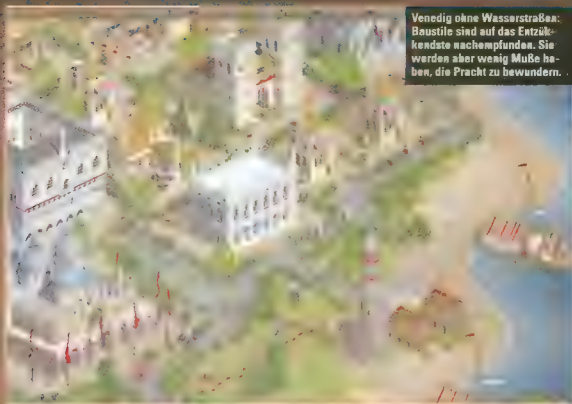


Angriffe von See und Ausfälle durch die vom Spieler zu öffnenden Stadttore sind taktisch heikel, führen aber oft genug zum Erfolg...



Die französische Kampagne
Hinter: 1. Kriegszug London

Venedig ohne Wasserstraßen: Baustile sind auf das Entzückendste nachempfunden. Sie werden aber wenig Mühe haben, die Pracht zu bewundern.



Straategiespiel für Fortgeschrittene

Auf dem Mond radieren die Truppen eine feindliche Basis aus. (Alle Bilder Direct3D, 800x600)

Schlechte Zeiten für Rot-Grün: Die Atomkraft boomt in der Zukunft.

EARTH 2150 - THE MOON PROJECT

HERSTELLER: Topware Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 2 bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D, Glide **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** W450, 64 RAM, 3D-Karte, www.moon-project.com/german/index.html

FAKTEN

- Nachfolger des 3D-Echtzeit-Strategiespiels Earth 2150
- 3 Kampagnen mit jeweils etwa 100 mehr oder weniger umfangreichen Missionen
- 25 Multiplayer-Karten
- Jeweils 50 Einheiten und Gebäude pro Rasse
- Forschungsbaum
- Tunnel- und Brückenbau...

Die Welt ist nicht genug! In der Fortsetzung des 3D-Strategiespiels »Earth 2150« reißen Sie sich auch noch den Mond unter den Nagel.

Sollten Sie sich in fernen Zukunft für eine Karriere im Zivildienst entscheiden, haben Sie denkbar schlechte Karten. Schließlich schlagen sich bei »Moon Project« in der Mitte des nächsten Jahrhunderts auf unserem Planeten nebst Trabanten verschiedene Gruppierungen die Köpfe ein. Die Erde steht kurz vor ihrer totalen Vernichtung. Hightech-Waffen haben die idyllischen Naturlandschaften der früheren Echtzeit-Strategiespiele in verdreckte Einöden mit kranken Bäumen verwandelt. Statt Sonnenschein gibt es Schneefälle und Daseerregen. Was könnte eher den Sturz, als die globale Müllkatastrophe verhindern und sich ein neues, schickes Plätzchen zu suchen? Da der saure Niederschlag aber wohl die Lebensbahnen der Menschheit korrumpiert haben muss, könnten diese auf die Idee, den Mond zu besetzen, gekommen sein. Der Mond ist zwar nur ein bisschen kleiner als ein Komett im freien Fall, aber er wird sich nicht auflösen. Sondern sich den Erdtrabanten als

Auf dem Mond gibt es in der Regel genug Platz für Bauten (Alle Bilder: Direct3D, 800x600)

...nächst auf unserem blauen Planeten. Dort müssen Sie in den ersten Missionen genügend Geld für den Bau beziehungsweise den Start einer Mondrakete zusammenraffen. Entweder geschieht dies durch Minenbau oder die Ernte nachwachsender Rohstoffe. Als stolzer Besitzer einer Recycling-Einheit können Sie auch überflüssige Fahrzeuge in die Schrottpresse werfen und in Credits umwandeln. Die andere Möglichkeit, eine schnelle Mark zu machen, ist Ihre Ionenkanone. Mit diesem Gerät lassen sich feindliche Gebäude deaktivieren und anschließend übernehmen. Danach verkaufen Sie die gekaperten Bauten einfach und prompt wird Ihrem Konto eine entsprechend große Summe gutgeschrieben. In der Rolle der Lunar Corporation müssen Sie ebenfalls zwei Missionen absolvieren. Die erste ist eine Forschungsmission der Megawatt, nämlich wahrnehmen, ob auf dem Mond noch

dann nach Herzogenlust verbraten dürfen. Wenn Sie schließlich Ihre Armee vergrößert und modernisiert haben, können Sie sich lukrative Aufträge aussuchen. Ihnen bleibt dabei völlig freigestellt, ob Sie eine Mission annehmen oder nicht. Selbst bei einem gescheiterten Auftrag gilt die Kampagne nicht als verloren. Sie versuchen sich einfach an einer anderen Aufgabe. Für die Missionen sollten Sie aber nicht Ihr gesamtes Militärpotenzial aufbringen, denn Ihre heimatische Basis ist oftmals feindlichen Angriffen ausgesetzt. Sie leiden schließlich selbst auf dem Mond unter dem Fernbeschuss der Erdkräfte. Doch hier ist das ganze Weltbild anders. Klar, bunte Wälder und blauer Himmel oder ähnliches sind natürlich ausgespart.

zeitstimmung fehlt am Platz, aber die ansonsten gelungene Grafik kommt durch das bleich-verwaschene Earth-2150-Farbspektrum nicht voll zur Geltung. Ein spielerisches Problem besonderer Art ist gerade die Darstellung der Einheiten. Während die Einsatzmöglichkeit eines Schwerträgers von der eines Hoo-verpanzers durchaus auf den ersten Blick unterscheidbar ist, artet das Zuordnen der Fahrzeuge beim »Moon Project« in eine Kunst für sich aus. Da der Name und Zweck des Fahrzeuges beim Anklicken nicht angezeigt wird, besteht das Spiel anfänglich aus reinem Ausprobieren. Vorbildlich ist die an Earth-2150 angelehnte, verwobene Kamerapersonenstruktur. Die Ineinandergewinn der ungefähr 100 Missionen ist auch wie vor unbrecht. (dlj/vs)

Verengend-Kampfer. In selbst gebauten Tunnels können Sie sich unbemerkt an den Feind heranschieben.

Das taktische Display bietet Ihnen die verfügbaren Missionen an.

DAMIAN KNAUS



Wenn Ihnen das Mistwetter des Vorgängers Earth 2150 auf die Nerven ging, wird Sie der Ausflug auf den Mond auch nicht gerade frohlich stimmen. Dort regnet es zwar nicht mehr, dafür versinkt die Umgebung in tristem Grau, so dass die eigentlich schöne 3D-Grafik spürbar verliert. Ein wenig mehr Farbe hätte sicherlich Wunder bewirkt. Und warum bekomme ich nicht auf Anhieb den Namen und Zweck der Fahr-

zeuge angezeigt, die ich anklicke? So muss ich eine ganze Weile rätseln, ob ich gerade einen Rasenmäher oder eine Super-Vernichtungsmaschine habe. Gefal-

»Etwas mehr Farbe hätte sicherlich Wunder bewirkt.«

len können allerdings die Missionen, die auch mal in die Hose gehen dürfen, ohne dass ich von vorne beginnen muss. Die Bedienung ist gewohnheitsbedürftig.

WERTUNG EARTH 2150 - THE MOON PROJECT

▲ PRO

▼ CONTRA

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

PCPLAYER
SPIELSPASS

79

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

PANZER GENERAL: UNTERNEHMEN BARBAROSSA



Im Spiel: Originalgetreue Panzer der WW-II-Mächte

HERSTELLER: SSI-Matte Interact ve **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/400, 64 MB RAM **www.ssi-online.com**

Keine Panzergeneralüberholung, aber Kanonenfutter satt. Das Unternehmen Barbarossa holt den kalten russischen Winter in Ihr molliges Wohnzimmer. SSI weiß halt, was Kommandeure wünschen.

FAKTEN

- 4 nicht-lineare Kampagnen
- Zirka 20 Einzelszenarien
- 40 spezielle Führungsfähigkeiten
- Schlachtengenerator mit über 60 Landkarten
- 100 neue Einheitenstypen
- Erweiterbare, stufenlose Kamerazoom
- 3D-WaterEffects
- Panzer General mit überarbeitetem Handbuch enthalten

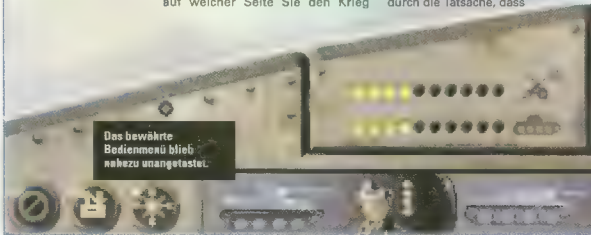
Als im letzten Jahr »Panzer General: Western Assault« über die globalen Computerschlachtfelder rasselte, ahnten wackere Veteranen, woher der kühle Ostwind wehte. Denn lediglich die westlichen Kriegsschauplätze wurden damals von schweren Kettenfahrzeugen aufgewühlt. Die zweite Hälfte des Schlachtfests musste einfach irgendwann folgen. So ist es auch gekommen. Nach lang andauernder Waffenruhe dürfen Sie endlich im Osten Europas Hand (und Gewehr) anlegen. Ab September 2000 wird zurückgeschossen. Sie dürfen dabei wählen, auf welcher Seite Sie den Krieg

bestreiten möchten. Ob Sie mit blondschöpfigen Strahlmännern Kommunisten überrollen oder mit der heldenhaften roten Armee Faschistenabschaum vernichten, bleibt Ihrem Gewissen überlassen. Das Ganze teilt sich hierbei in vier Kampagnen mit bis zu 18 Szenarien auf – plus 20 Einzelfeldzügen. Diese stehen jedoch nahezu alle unter dem Diktat einer äußerst knappen Rubenbegrenzung. Die eigentlichen Szenarioziele, meist das Vernichten bestimmter Gegner, unterscheiden sich prinzipiell nicht vom Spielverlauf in »Western Assault«. Besonders interessant werden die Kampagnen durch die Tatsache, dass

Sie Ihre Männer von Einsatz zu Einsatz hinter sich her schleifen dürfen. Das hat den großen Vorteil, dass Sie von deren wachsender Erfahrung und Kampfkraft profitieren.

Ja unser Orden, der ist verdorben ...

Vor jeder Schlacht steht der Besuch Ihres Heereslagers an. Hier können Sie über die Kommandeure der acht Waffengattungen und passendes Kriegsgerät verfügen. Je nach Einsatz stellen Sie um die 15 Einheiten zusammen, welche jeweils aus einem Kommandanten und einem Fahr- beziehungsweise Flugzeug besteht. So sollten Sie etwa gleich zu Beginn des Spiels die Panzerwaffengattung als den häufigsten Kommandeurstyp wählen. Auf Dauer hilft Ihnen das dabei, einige starke Verbände hervorzubringen, mit denen Sie Städte einnehmen, Orden einsammeln und damit starke Einheiten erhalten. Denn ob diese den Oberwert von bis zu zehn Aktionen (Bewegung, Angriff et cetera) erreichen, hängt von der Anzahl der Blechmedaillen ab, die Ihre Offiziere





Was wäre Russland ohne seinen Winter? In den Schnee-Szenarien ist schönes Flugwetter die Ausnahme und ein schnelles Vorwärtsschreiten natürlich entsprechend erschwert.



Die mit gelbrotten "Stecknadeln" markierten grünen Panzer müssen vernichtet werden, um das Szenario zu gewinnen.

an der Brust tragen. Positiv: Während bei »Western Assault« erfahrene Kommandanten noch bis zu drei Plätze (Slots) in Ihrer Armee verbrauchen, belegen sie bei »Barbarossa« immer nur einen. Das hat zur Folge, dass Sie größere Armeen

» Diese Mixtur ist nach wie vor unwiderstehlich.«

aufbauen können. Nach wie vor rollen die Panzer rundum, sprich Zug um Zug. Sie dirigieren Ihre Mannen per Maus über dreidimensionales und frei drehbares Gelände. Eine gegenüber dem vorherigen Teil deutlicher lesbare Anzeige ermittelt hierbei Schätzwerte der zu erwartenden Verluste

... die besten Heldenbrüder sind leider gestorben.

Sollten Ihnen die an sich netten Kampf- und Bewegungsanimationen auf den Keks gehen, lassen diese sich einfach überspringen. Weiterhin ist es möglich, innerhalb

einer Runde angeschlagene Einheiten wieder herzustellen. Das bedeutet wiederum, dass Sie feindliche Einheiten immer komplett vernichten sollten. Haben Sie erst einmal die Schlacht für sich entschieden, stehen Sie vor der Wahl verschiedener Folgemissionen. Hernach geht es wieder zurück ins Heereslager, wo Sie Ihre Armee umgruppieren, Kommandeure rekrutieren, Ausrüstung inspeizieren, neue Einheiten anfordern und Orden verteilen. (vs)



Ein Blick auf die verbesserte Übersichtskarte: Einheiten mit weißen Zahlen dürfen in dieser Runde noch bewegt werden.



MANFRED DUY

Die Panzer-General-Serie war immer einzigartig, denn niemand ist es sonst gelungen, militärhistorische Taktikspiele zu entwickeln, die über genügend Tiefgang und dennoch ein leicht verständliches Regelwerk verfügen. Diese Mixtur ist nach wie vor unwiderstehlich. Barbarossa macht da keine Ausnahme und brilliert zudem mit etlichen Detail-Verbesserungen, die der Handhabung spürbar zugute kommen.

Die gravierendste Neuerung ist aber sicherlich die recht große Anzahl von Einheiten, die in die Schlacht gehetzt werden. Eine gute Idee denn dies führt zu erweiterten Strategien bei der Armeezusammenstellung - und erlaubt den Luxus, zwei Gruppen bilden zu können. Da lässt es sich auch etwas leichter verschmerzen, dass immer noch keine Marineeinheiten an Bord sind. Leider ist das Unternehmen Barbarossa in ca. zwei Wochen komplett durchgezert.

WERTUNG PANZER GENERAL

PRO

CONTRA

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

PCPLAYER
SPIELSPASS

82

Panzer und Befehlshaber belegen zusammen nur noch einen Slot!

ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES

HERSTELLER: Microprose **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98
SPRACHE: Deutsch **MULTIPLAYER:** - **3D-GRAFIK:** **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 90, 16 MB RAM
EMPFEHLUNG: Pentium II/350, 64 MB RAM, www.rollercoastertycoon.com

FAKTEN

- Missions-CD zu Rollercoaster Tycoon
- 30 neue Szenarien
- Enthält auch die erste Zusatz-CD
- Adresse Attraktionen
- 5 neue Themes wie Rauschstoffe, Schlösser, Winterlandschaften
- Zusätzliche Geschäfte
- Größere Achterbahnen

Was ist schöner als glückliche Kinderaugen beim Vergnügungsparkbesuch? Richtig, das Portemonnaie der Eltern. Bei Loopy Landscapes greifen Sie erneut der Spaßgesellschaft tief in die Tasche.

Als Manager eines Vergnügungsparks sind Sie in Loopy Landscapes erneut gefragt. Sie errichten wieder Attraktionen, Imbissbuden oder Sanitäreinrichtungen, immer um das Wohl der Kundschaft besorgt. Jeweils unterschiedliche »Missionsziele« müssen erfüllt werden, etwa eine vorher festgelegte Besucherzahl anzulocken. Um den Langzeitspielspaß zu gewährleisten,

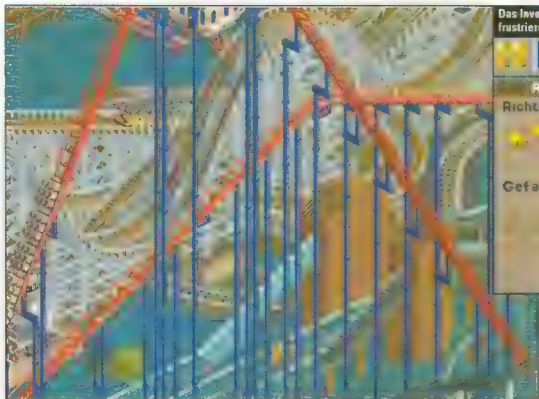
erforschen Ihre hauseigenen Laboren neue Einrichtungen, die dann am lebenden Opfer, auch Besucher genannt, ausprobiert werden. Möglichst niedrige Unfallraten und ein extrem hoher Funfaktor sollen hierbei kombiniert werden. Dieses von Bullfrogs »Theme Parks« übernommene Spielprinzip sorgte sowohl in Amerika als auch in Europa bislang für einen hervorragenden Umsatz. Daher erschien als »Added



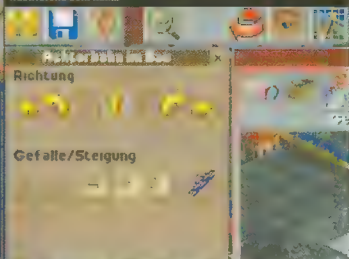
Attractions«, der erste Zusatz mit weiteren 25 Missionen, neuen Achterbahnen, zusätzliche Themes und zahlreichen Detailverbesserungen (Bannerwerbung). Da sich auch dieses verkaufte wie geschnittenes Brot, ist nun das zweite Add-on »Loopy Landscapes« erhältlich.

Alles inklusive

Weil es sich um eine Zusatz-CD handelt, brauchen Sie logischerweise das Originalspiel. Allerdings hatte Microprose/Hasbro Interactive ein Einsehen, so dass zumindest »Added Attractions« beiliegt. Zu dessen Erweiterungen wie Dschungel- und Dinosaurierszenarien oder musikalischer Besucherbeschallung kommen nun eine ganze Reihe Neuerungen. Angefangen mit sechs



Das Inventar fasst stellenweise arg wenig Gegenstände, was recht frustrierend sein kann.



neuen »Themes«, etwa mittelalterlichen Schlössern, Winterlandschaften oder gar Raumschiffen. Die 30 Szenarien sind ebenso schwer zu meistern wie die der ersten Zusatz-

die zu allem Überflüss auch noch Erregungsfaktoren über sechs erreichen müssen. Später sind es gar zehn, die einen Wert von sieben überschreiten sollen. Zu den Szena-

Ja wo kaufen sie denn?

Außerdem können Sie die Kassenhäuschen je nach erforschem »Theme« umrüsten. Ihre Angestellten bekommen neue Verkleidungen, um so die Besucher bei Laune zu halten. Ihre Jungs werfen sich in Ritterrüstungen oder hüpfen als Schneemänner durch eisige Frostlandschaften. Neue Geschäfte wären etwa: Doughnutläden, Cafés und T-Shirt-Stände. Auch das Hauptmenü hat optische Veränderungen erfahren. Es wirkt nun übersichtlicher. Tatsächliche spieltechnische Innovationen respektive Revolutionen dürfen Sie beiläufig nicht erwarten. Allerdings verkürzt »Loopy Landscapes« die Wartezeit, bis Chris Sawyer eines Tages einen zweiten Teil zu RollerCoaster Tycoon programmieren wird. (vs)

» Die 30 Szenarien sind ebenso schwer wie die Vorgänger-Level «

CD. Ohne eine gute Planung und ebenso starke Nerven beim Umgang mit der stellenweise unübersichtlichen 2D-Grafik haben Sie schlechte Karten. Schon bei der anfänglichen Aufgabe geht es gleich richtig zur Sache. Sie müssen fünf begonnene Achterbahnen fertig stellen,

rien kommen drei nach realen Vorbildern gebaute Parks hinzu, die Sie übernehmen und modifizieren dürfen. So bekommen Sie beispielsweise freie Hand, den Heidepark nach Belieben durcheinander zu bringen. Zusätzliche Fahrgeschäfte und die Möglichkeit, noch größere und abgehobene Achterbahnen zu konstruieren, sind ein weiterer Kaufanreiz für RollerCoasterfreunde.



THOMAS WERNER

Wie schon bei der ersten Zusatz-CD sind auch bei Loopy Landscapes planlose Mittagspausenspieler chancenlos. In einigen Szenarien ist das Bauland derartig knapp, dass nur umsichtige Naturen mit dem richtigen Händchen für den Publikumschmack eine reale Erfolgsaussicht haben. Nach wie vor ist es für

Spieler die spaßigste Herausforderung, möglichst wilde Achterbahnen zu konstruieren – und genau für diese kreativen Schübe hätte ich mir mehr Spielraum gewünscht. Dennoch bekommt man durch die Vielzahl neuer Missionen und dank der kostenlosen Beigabe der ersten Missions-CD reichlich Nachschub für durchwachte Nächte.

WERTUNG RCT: LOOPY LANDSCAPES

PRO

GRAFIK:
SOUND:
EINSTIEG:

CONTRA

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

PLAYER
SPIELSPASS

79

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

COMMAND & CONQUER:

Die gleiche Engine, ein besseres Spiel. Zwar hilft auch »Alarmstufe Rot 2« nicht alles, was einst Tiberian Sun versprochen – dafür macht es aber einen Heidenspaß.

PROZESSOR: Pentium III/300, 64 MByte RAM **www.westwood.com**
SYSTEM: Windows 95/98/NT4.0 **MINIEMULAT:** Windows 3.11, DOS 6.22
ANFORDERUNGEN: 386/486, 1 MB RAM, VGA-Karte, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Maus, Tastatur

FEHLUNG: Pentium II/300, 64 MByte RAM www.westwood.com



ALARMSTUFE ROT 2



Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis



ALLIIERTE EINHEITEN



G.I.



Ingenieur



Angriffshund



Raketenkämpfer



Spion



Tanya



ChronoLegionär



Chrono-Ersetzkirzug

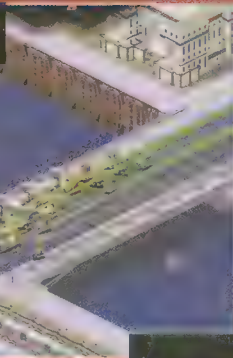


Grizzly-Panzer



LEV Infanterie-Kampfwinkel

Rotarmisten folgen stets den grünen Linien zum Ziel.



Die Kirev-Luftschiffe werden gleich dieses imperialistische Phallussymbol ausstrahlen.

FAKTEN

- Zwei Kampfkarten mit je 12 Missionen
- 27 Solo- und Mehrspielerkarten
- Tutorial
- Kartengenerator
- Acht Mehrspieler-Modi
- 20 Einheiten je Seite
- 11 Gebäudetypen je Seite
- Diverse Superwaffen und Abwehrsysteme
- Unterhaltsame Video-Zwischensequenzen
- Bekannte Bauwerke und Schauplätze
- Verbesserte Bedienung
- Drei Schwierigkeitsgrade

Während für *Tiberian Sun* vier Jahre Entwicklungszeit verbraten wurden, hatten die amerikanischen Entwickler jetzt wohl die Heintzelmännchen als Gast-Sicher, die Designer konnten auf die *Tiberian Sun*-Engine zurückgreifen, doch wurde in der kurzen Zeit Erstaunliches geleistet. Im Vorfeld hatte sich Westwood diesmal mit allzu protzigen Versprechen zurückgehalten – dafür erfüllt Alarmstufe Rot 2 klammheimlich einige der uneingeübten Versprechen des Vorgängers.

Kennern fällt zunächst die veränderte Bedienungsleiste auf. Auffällig haben sich dort vier neue Symbole eingeschlichen, die für den Spieler mehr Komfort bedeuten. Die Baupanoptikon sind nun in vier Abteilungen gegliedert: Gebäude, Verteidigungs- und Spezialwaffen, Infanterie ausbauen, Fahrzeuge bauen. Nicht nur, dass dadurch die Übersicht verbessert wurde, auch die Bauaufträge lassen sich unabhängig erteilen. Wie früher existierende unentbehrliche Schikane, maximal fünf Einheiten eines Typs auf einmal zu ordern, wurde endlich abgeschafft. Am unteren Bildrand lässt sich eine



Invasion in Florida: Die russische Armee ist offenbar besonders an den Anbaugebieten von Südkürbissen interessiert.

Befehlsleiste ausführen. Dort sind fortgeschrittene Funktionen wie das Sichten von Gruppen, das Anwählen von Einheiten des gleichen Typs und das Einrichten von Wegpunkten verzeichnet. Einsteiger können diese Befehlsleiste einfach ignorieren, zumal die Missionen auch mit den üblichen Grundfunktionen prima zu bewältigen sind.

Die Kunst der

Jatatschlich lässt sich Alarmstufe Rot 2 mit der für Echtzeit-Strategiespiele üblichen Choreographie aus Rechtsklick, Linksklick und dem Ziehen von Rahmen wunderbar bewältigen. Kein Wunder, schließlich hat Westwood ja praktisch das Genre begründet und viele der Standards selbst entwickelt. Bei einem einzelnen Bewegungs-Befehl weist eine kurz eingeblendete grüne Linie zum Zielpunkt hin, ähnliches gilt auch bei einem Angriff. Offenbar wurde die Verbindungsroute leicht verbessert, der berühmte „Hänsel und Gretel“-Effekt mit sich verirrten Einheiten war beim Test seltener zu beobachten. Der Computergegner richtet nur auch während der Kampagnenmission bei Bedarf seine zerstörten Gebäude wieder her. Ansonsten ge-

winnt die Künstliche Intelligenz noch wie vor: keinen Nobelpreis, ist jedoch wirklich nicht einfach zu bezwingen. Notfalls muss sie einfach ein wenig, aber das ist bei praktisch jedem Echtzeit-Strategiespiel zu beobachten. Wer einen erbitterten Gegner haben will, der muss wohl auf das gute alte Schach ausweichen.

Bei keiner Schachpartie springen allerdings Fallschirmjäger vom Himmel, erobern Amphibienfahrzeuge das Brett oder wird der Lufthorizont zerlegt. Zudem bekommen Sie den nicht eine derart unterhaltsame Story geboten.

Die Ästhetik des Widerstandes

Mit wohlwollender Ironie ironisieren die Schauspielerei in den ansehnlichen Videosequenzen, die zwischen den Missionen die Geschichte vorantreiben. Schon zu Beginn wird es dramatisch: Zwanzig Jahre nach dem Ende des Krieges zwischen der Sowjetunion und den Alliierten will der von Amerika installierte Marionettendiktator Romanov seine Fäden durchschneiden. Und nicht nur das – heimlich hat er in all den Jahren eine schlagkräftige Armee aufgebaut, mit der er die schmachvolle Niederlage rückgängig machen



Nachts sind alle Ami-Panzer blau. Oben rechts schimmern übrigens golden das Erz, welches die Erntemaschinen selbstständig abbauen.

möchten. Unterstützt wird er dabei von Yuri, der PSI-Fähigkeiten militärisch nutzbar machen konnte. Die, der dem Vorwärt, Unruhen im befreundeten Mexiko zu bekämpfen, verfrachtet Russland Invasionstruppen, um die amerikanisch-mexikanische Grenze. Eine schönen Tages überschreiten die sowjetischen Armeen tatsächlich die Grenze und dringen weit bis nach Texas und Kalifornien vor. Seltsame Gerätschaften werden in den besetzten Gebieten installiert und verwendet, um selbst eingefallene Börsenspekulanten im Handumdrehen in begehrte Kommunisten. Kinnern glücken schmilzt der Abornementkreis, die Wall Street Journal bangt, dass ein amerikanischer Präsident nicht hinhinnehmen und er befiehlt die Pulverisierung Moskaus. Zu spät, denn die Besatzungen der Raketenalarms werden längst von Yuri kontrolliert.

Mit der Wahl der Kampagne entscheiden Sie sich, aus welcher Perspektive Sie den entzündenden Kampf um die Welt Herrschaft verfolgen wollen. In den jeweils zwölf Missionen sind Einsätze auf dem gesamten Globus zu absolvieren – unter anderem in New York, San Francisco, Paris und Berlin. Dank typischer Bauwerke wie der Freiheitsstatue ist der Wiedererkennungseffekt noch. Aber erwarten Sie dennoch keine authentischen Stadtgrundrisse.

Schaffe, schaffe, Basis baue

Die untere, stellenweise fast comicartige Optik mit brennenden Hochhäusern, Kreisen herumfahrenden Autos und panischen Zivilisten hängt die apokalyptische Odne von Tiberian Sun locker ab. Da können Sie problemlos auf deformier-

tentrag oben auf der dreidimensionalen, freizoombare Präsentation können Sie nur bei anderen Programmen finden. Dafür ist die isometrische Darstellung übersichtlich, zumal mittlerweile sogar die Auflösung 1024 mal 768 gewählt werden darf. Leider verurteilen selbst die Fahrzeuge

über wenige Details, da ist man heute gratis schon bessere gewohnt.

Der Spielablauf ist wie gehabt. Üblicherweise verwenden Sie zunächst Ihr Konstruktionstankzeug in einen Bauhof, stampfen ein Kraftwerk aus dem Boden, um die Stromversorgung zu sichern und verarbeiten in einer Fabrikanlage wertvolle

Erz. Riesige Erntemaschinen suchen selbstständig nach Erzvorkommen.

Probleme. Die Erntemaschinen suchen selbstständig nach Erzvorkommen. Die Erntemaschinen suchen selbstständig nach Erzvorkommen.

» Börsenspekulanten werden Kommunisten. «

Rüger: Sie brauchen also nicht mehr ständig Kindermädchen zu spielen. Die Bergbaufahrzeuge können sich nun gegen Angriffe zu Wehr setzen: Das amerikanische Fahrzeug teleportiert sich zum Stützpunkt zurück, der russische Kollege nutzt seinen brandgefährlichen Geschützturm und bringt damit

Potzblitz: Mit dem künstlichen Gewittersturm setzen wir die Gegner unter Strom



ALLIIERTE EINHEITEN



Prisma-Panzer



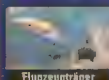
Mirage-Panzer



Alliiertes Baufahrzeug



Senkrechtstarter



Flugzeugträger



Amphibientransporter



Zerstörer



Kampfdelphin



Aegis-Kreuzer



Nighthawk Gunahelikopter



Wehrpflichtiger



Flakschütze



ingénieur



Xenopus laevis



Tesla-Soldat



Verrückter Ivan



Yuri



Mobile Fleets



100% Satisfaction Guarantee



Kampf um McDonalds: Die amerikanischen Verteidiger verschanzen sich im Schnellrestaurant (links). Die Sowjets haben es auf Öl (rechts) abgesehen...

Key findings



THOMAS WERNER

Enttäuschte Käufer forderten angekündigte Features ein und ärgerten sich über offensichtliche Schwächen. Offiziell wollte Westwood keine Fehler einräumen, doch hinter den Kulissen muss jemand fleißig die erbostesten E-Mails gelesen haben. Bei Alarmstufe Rot 2 ist jedenfalls ein Großteil der weithin bemängelten Schwachpunkte ausgemerzt. Die Bedienung ist spürbar besser, es gibt interessante Mehrspieler-Varianten und selbst die Grafik wirkt appetitlicher.

cher. Klar – revolutionäre Neuerungen gibt es keine und modischen Schnickschnack wie eine 3D-Perspektive sucht man vergeblich – Gott sei Dank. Denn dadurch ist Alarmstufe Rot 2 wunderbar spielbar. Zudem stimmt hier die Atmosphäre, und das ist auch für Strategen die

»Hier stimmt die Atmosphäre.«

halbe Miete. Deshalb ist diese Command & Conquer-Variante auch wieder einen Goldplayer wert.

WERTUNG C&C: ALARMSTUFE ROT 2

**GRAFIK:**

SOUND

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

7 CONTRA



85

IMPRESSUM

CHEFREDAKTEUR

Ralf Müller (im
verantwortlich im Sinne des Presserechts)

REDAKTION

Luc Martin (Lini), Joachim Nattkebeck (N),
Damen Kraus (K), Thomas Werner (W),
Jörg Hoffmann (H)

FREIE MITARBEITER
CHEF VOM DIENST
& TEXTCHEF

Viktor Schütz, Christoph Reis, Heinrich Lenhardt

Ralf Müller

REDAKTIONSASSISTENZ

Angela Fischer

LAYOUT
ART COMPOSING

Esther Schenk-Panc

Esther Schenk-Panc

TITEL

Artwork: Esther Schenk-Panc

Gestaltung: Alexandra Bauer

FOTOGRAFIE

Josef Biser

ANSCHRIFT DES VERLAGS

Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 n
80671 München, Telefon: (0 89) 450 684 0
Telefax: (0 89) 450 684-89 Internet: www.pcplayer.de

GESCHÄFTSFÜHRUNG
PUBLISHER

Stefan Mooslehner
Suzanne Counsue

ANZEIGENVERKAUF

Gesamtsiegerleiter: Guido Klatzschner, verantwortlich:
1. Anzeigen: Tel.: (0 89) 450 684 301, Anzeigenverkaufsför-
derung: Nicole Radewicz, Tel.: (0 89) 450 684 413
Markenartikel: Christian Buck, Tel.: (0 89) 450 684 415

ANZEIGEN-DISPOSITION
(LEITUNG)

Bettina Wegl, Tel.: (0 89) 450 684-48

PRODUKTIONSLEITUNG

Brigitte Feige

VERTRIEBSLEITUNG

Werner Hirschberger

VERTREIB

MZY, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Brettenauer Str. 5, Postfach 11 220
65386 Euhung, Tel.: (0 89) 450 684-50

DRUCKVORLAGEN

Mediaservice Broschüren
Kadenweg 8, 81371 München

DRUCK

MOHN Media, Mohndruck GmbH
Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh

Umschlag

gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag)

SO ERREICHEN SIE UNS
Leserservice:

PC Player Abonnement, CSU, Postfach 140220
80452 München, Tel.: (0 89) 209 59 138
Fax: (0 89) 200 241-22

Einzelheftbestellung:

PC Player Spezial, Mediaservice CSU, Postfach 14 02 20
80452 München, Tel.: (0 89) 209 59 138
Fax: (0 89) 200 241-22
Bestellung nur per Bankangabe oder gegen
Versandungsscheck möglich

Die Future Network ist ein Teil von The Future Network plc. Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stellen Ihnen Informationsdienstleistungen auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis. Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit. Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webangebote sowie acht eigenständige Internet-Sites. Future Network konzentriert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc ist eine Anteilsgesellschaft, und in der Londoner Börse notiert unter dem Kürzel FNT. Chairman: Chris Anderson, Chief Executive: Greg Ingram, Finance Director: Ian Linkins. Tel.: +44 1225 442244, www.thefuturenetwork.plc.uk

Die Future Network ist ein Teil von The Future Network plc. Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stellen Ihnen Informationsdienstleistungen auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis. Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit. Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webangebote sowie acht eigenständige Internet-Sites. Future Network konzentriert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc ist eine Anteilsgesellschaft, und in der Londoner Börse notiert unter dem Kürzel FNT. Chairman: Chris Anderson, Chief Executive: Greg Ingram, Finance Director: Ian Linkins. Tel.: +44 1225 442244, www.thefuturenetwork.plc.uk

Die Future Network ist ein Teil von The Future Network plc.

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stellen Ihnen Informationsdienstleistungen auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit. Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webangebote sowie acht eigenständige Internet-Sites.

Future Network konzentriert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc ist eine Anteilsgesellschaft, und in der Londoner Börse notiert unter dem Kürzel FNT. Chairman: Chris Anderson, Chief Executive: Greg Ingram, Finance Director: Ian Linkins. Tel.: +44 1225 442244, www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath: London, Madrid, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau.



Vor der Werft lauern U-Boote auf die ferndicken Zerstörer.



In diesem Menü stellen Sie Ihre Mehrspielerpartien zusammen.



So sieht eine idyllische sowjetische Basis aus...



US-Schmack: Rote Fallschirmjäger am Pentagon



Noch mehr Schack: Rotarmisten bei Miss Liberty



V3-Rakete



Terror-Draht



Apokalypsis



Teile-Panzer



Kinoy-Luftschiff



Sowj. Baufahrzeug



Transporter



Angriffs-U-Boot



See-Skorpion



Raketenkreuzer

HOMEWORLD: CATAclysm

SYSTEM: Windows 95, Windows NT, Windows 2000, Windows XP
SYSTEM: Windows 95, Windows NT, Windows 2000, Windows XP
SYSTEM: Windows 95, Windows NT, Windows 2000, Windows XP
SYSTEM: Windows 95, Windows NT, Windows 2000, Windows XP

Rückkehr ins All: Diesmal kämpfen Sie im dreidimensionalsten Weltraum aller Echtzeit-Strategiespiele gegen fiese Organismen.

FAKTEN

- Kampagne mit 17 Missionen
- 11 Mehrspielerkanten
- 18 neue Raumschiff-Typen
- 25 Technologie
- Zeitbeschleunigung
- Weggpunktsystem
- Kriegsszene
- Film-Szenario

Die Vorgeschichte von Cataclysm hört sich recht konfus an, dafür wirkt der Bildschirm gleich vertraut – je, das ist Homeworld, mit all seinen Ecken und Kanten. Klar, es gibt 18 neue Raumschiffe, die aber von der Funktion her den bekannten Typen ähneln. Ein Höhepunkt sind die „Mimics“, die sich sogar als feindliche Raumer oder gar Asteroiden tarnen können und die dadurch selbst Minenfelder durchqueren. Zudem setzen die Schiffsfeldern offenbar immer noch auf die glei-

chen Designgrundsätze, denn nach wie vor erinnern die Kampfraumer optisch an „Steine im Weltall“. Sobald jedoch das erste Echtzeit-Raumgefecht beginnt, ist die alte Faszination wieder da: Die Dynamik mit der sich die gegnerischen Verbände aufeinander stürzen, ist ein wahrer Augenschmaus. Ansehnliche Explosionen sowie die klanglich schicht gehaltenen, dafür umso atmosphärischeren Hintergrundmusik erinnern an einige der Tugenden von Homeworld, die das Spiel seinerzeit zu einem Überraschungserfolg werden ließen.

Sehr geschmackvoll wurden die Zwischensequenzen gezeichnet.

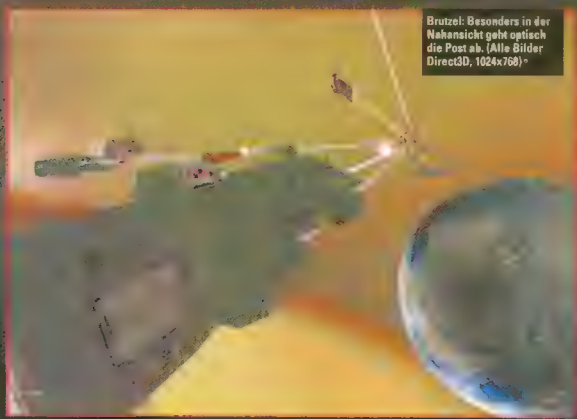
Im Weltraum hört doch keiner maulen

Nach wie vor ist es faszinierend und gleichzeitig herausfordernd, wirklich dreidimensionale „Schlachten“ zu schlagen. Allerdings ist die Orientierung im 3D-Raum – wie immer für Experten: Oft wirkt es auf der Übersichtskarte so, als würden sich zwei Flotten genau gegenüberstehen. Erst beim Kippen der Ansicht ist es erkennen, dass zwischen den Raumschiffen in der „tatsächlichen Ebene“ noch Lichtjahre liegen. Das Spiel findet ein Großteil der Action auf dieser ebenfalls dreidimensionalen Karte statt. Hier wird über großen

nen Sie auf einen Blick die den Gegner symbolisierenden roten Punkte sowie die Reichweite ihrer Sensoren. Schließlich gibt es bei Cataclysm einen so genannten „Kriegsnebel“, das heißt, es werden nur die Objekte angezeigt, die sich in einem bestimmten Umkreis um Ihre Truppen herum aufhalten. Aus diesem Grund ist die sorgfältige Aufklärung der Umgebung umso wichtiger.

Dank des neuen Weggpunktsystems gestaltet es sich jedoch einfach, Patrouillen einzurichten oder ganze Flotten beliebig durch die Gegend zu lotsen. Teleport-Tore erleichtern die Überwindung größerer Distanzen. Auch an der Bedienung wurde ein wenig geschraubt, leider erweist sich die Bedienung speziell der Maus-tasten als nicht sehr intuitiv – der Spieler muss quasi raten, in welcher Situation ein Rechtsklick und wann ein Linksklick angemessen ist. Sehr nützlich: die Zeitbeschleunigung um den Faktor Acht, durch Sie verkürzt sich bei längeren Flügen oder dem Abbau von Ressourcen die überflüssige Wartezeit deutlich.

Brutzel: Besonders in der Nahansicht geht optisch die Post ab. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768) *



Die Navigation erfolgt hauptsächlich auf der Übersichtskarte.

Elektrische Entladungen sind charakteristisch für infizierte Schiffe.

Hilfe! Wo sind bloß meine Leute? Massenschlachten fordern volle Konzentration.

Der Horror aus dem All

Nur schon beim ersten Homeworld steht ein einzelnes Kommandoschiff im Mittelpunkt des Geschehens. Dort werden neue Kampfraumel produziert sowie Technologien entwickelt, mit denen sich in einigen Fällen selbst vorhandene Schiffe nachrüsten lassen. Andere Raumfahrzeuge, seien es Asteroiden sowie der Cataclysm, erstmals auftauchende Kristalle ab, um an deren Rohstoffe zu

Die flotten Flottenruiner sehen uns Weltraumtans nach nicht fließt genug aus...

gelangen. Diese Rohstoffe sind nur sehr begrenzt vorhanden, daher sollten Sie sich genau überlegen, in welche Schiffstypen Sie investieren.

Zudem ist es so, dass die Schiffe nicht sinnlos verheizen und bei stärkeren Schäden rasch zu reparieren. Notfalls müssen Raumer eben in ihrem Kommandoschiff verschrottet werden, um so an benötigtes Baumaterial zu gelangen.

Da Sie die Einheiten von einer Mission zur nächsten mitnehmen, landen Sie irgendwann rasch in einer ausweglosen Sackgasse, wenn Sie ihre Kämpfer zuvor blindlings als Kanonenfutter verheizt haben. Taktische Fehler können daher selbst

mehrere Missionen später fatale Nachwirkungen haben. Um sich eine aussichtslose Situation zu verhindern, gibt es verschiedene Angriffs-Modi und Formationen, die bei richtiger Wahl die Schlacht für Sie entscheiden können. Die Kämpfe jedenfalls fallen äußerst heftig aus – schließlich haben Sie es mit gleich mehreren Gegnern zu tun. Zu Spielbeginn liegen Sie im Dauerkrieg mit den Taldeni sowie den Turanic Raiders, doch die wirklichen Probleme beginnen erst nach der Entdeckung eines seltsamen Artefaktes, das durchs All treibt. Ahnungslos, Wissenschaftler stoßen darin auf einen tödlichen Organismus, der im Handumdrehen fremde Schiffe per Infektionsstrahl kapert und nur seine Zwecke missbraucht. In den besten Momenten des Spiels kommt deshalb tatsächlich ein Hauch von „Aliens-Horror“ auf. Das überträgt sich dann auch auf den Mehrspieler-Modus, da der

Spieler hier in die Haut der Monster-Rasse schlüpfen kann. Leider enthält die einzige Solo-Kampagne nur 17 Missionen und ist damit für ein selbstständiges Spiel vergleichsweise mager ausgestaltet. Der kanadische Entwickler Barking Dog arbeitet übrigens eng mit den Schöpfern des Original-Homeworld zusammen – immerhin teilte man mit Relic zeitweise die gleichen Büroräume. Das Resultat dieser Kooperation jedenfalls ist in der Teil 2 ein zwischendurch aus Homeworld-Nachfolger und Zusatz-CD – sozusagen ein Homeworld 1.5. (tw)



THOMAS WERNER

Noch immer ist das Homeworld-Spielprinzip unerreicht als Simulation dreidimensionaler Weltraumschlachten. (Star Trek: Armada mag spielbarer sein, doch nur weil dort das All flach ist.) Nach wie vor wirken die Gefechte beeindruckend, wenngleich die Raumschiffe von den Designern nicht gerade inspiriert gestaltet wurden. Die Story des Original-Homeworld fand ich persönlich

etwas ansprechender, aber das ist Geschmackssache. Viel schwerer fällt gerade für Neulinge ins Gewicht, dass die Orientierung nur Personen mit ausgeprägtem dreidimensionalen Vorstellungsvermögen gelingt. Zudem gibt es Schwächen bei der Bedienung, wie beispielsweise die unlogische Maustastenordnung. Insgesamt ist Cataclysm trotz aller Dementis im Prinzip eine aufgebahrte Zusatz-CD.

WERTUNG HOMEWORLD: CATAclysm

PRO

CONTRA

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

PC-PLAYER
SPIELSPASS

81

LENKEN SIE DAS SCHICKSAL DER KLANS

Viele Strategen sind es gewohnt, im Spiel verschwenderisch mit ihren Ressourcen umzugehen. Doch in Homeworld müssen Sie sorgfältig planen.



Wer sich in 3D-Universen zurechtfindet, genießt die neue Raumschiffschlacht.

Fregatten sind zwar sehr schlagkräftig, verschlingen aber eine Menge Ihrer Ressourcen.



Owohl ein Add-On wie CAtaclysm sich in erster Linie an Leute richtet, die das Originalspiel mit Begeisterung und Vergnügen absolviert haben, steht wieder ein komplettes Tutorial zur Verfügung. Auch für erfahrene Homeworld-Raumdenkmal-Liebhaber lohnt sich ein Blick darauf, da im Add-On so einiges anders ist. Es geht ja diesmal nicht mehr um das Finden der lange verlassenen Heimatwelt der Higaras, sondern um das Schicksal eines einzelnen Klans (oder Klith), den Soomtaw. Da liegt ein naibnomadisches, vom Asteroiden-

bergbau lebendes Volk. Das Mutterschiff aber ein hypersprungfähiger Bergbaustützpunkt.

Forschung wird nicht mehr in separaten Forschungsschiffen durchgeführt, sondern an Bord der Zentralschiffe in eigens dafür gebauten Modulen. Ebenfalls neu ist eine Einheitenbegrenzung in Form von Support-Units – das Mutterschiff, die Kuun-Lan, kann nur noch eine limitierte Zahl von Schiffen unterstützen, wobei eine Fregatte natürlich mehr an Support verschlingt als ein einfacher Jäger. Das verändert die vornehmweise beträchtlich, da es nicht mehr möglich ist, einfach so drauflos zu bauen. Sie werden im Lauf der Gefechte an manchen Schiffen bis zu vier purpurfarbene Sternchen erkennen: das sind Ränge, die den Erfahrungswert der Schiffe repräsentieren. Vier-Sterne-Einheiten sind natürlich besonders schlagkräftig und wertvoll.

Keine Kampfschiffe

Gleich in der 1. Mission, Higaras, ist ein überlegtes Vorgehen nötig, da außer einfachen Jägern keine Kampfschiffe zur Verfügung stehen und die verbündeten Flotten der Klans gegen Tallidan-Jäger und Imperiale Schiffeinheiten zu Felde ziehen. Grundsätzlich gilt: immer alle Ressourcen abbauen, sonst stockt der Nachschub. Um die alliierten Naabal-Schiffe aus ihrem Schlamaschl zu befreien, formen sie aus min-

seinem beständigen
Recht ist ein
Reparatur und Verbo

einer verzwickten
wichtiges Schiff, der
han-Re, treibt mit Triebwerksscha-
den durch Wolken von gefährlichen
Meteoriten und wird von heran-
rühenden turanischen Piraten bedroht.
Schnell muss das "Engineering"-
Modul gebaut werden, damit die
Arbeitschiffe zusätzliche Funktio-
nen erhalten. Die Bushan-Re liegt
ungefähr 85 km nordöstlich der

eine Jägerstaffel. Schon bald tre-
fen Versorgungsfregatten ein, die
sich aber als holografisch verlei-
dene "Heidrefregatten" herausstellen.
Inzwischen muss ein im Weltall tre-
bendes Relikt geborgen werden.

Die 3. Mission im Crux-Tel-System

Die 3. Mission im Crux-Tel-System
dreht sich um die Rettung der For-
schungsfregatte Clea-Saw. Nur mit
Hilfe der holografischen technolo-
gie, die Sie bis dahin hoffentlich
schon erforscht haben, können sich
Jäger und Korvetten tarnen und der
Clea-Saw nähern. Ist der Minen-
schirm geöffnet, muss die Fregatte
unter allen Umständen vor Angrei-
fern geschützt werden, bis sie end-
lich bei der Kuun-Lan angelangt ist.
Das kann verzögert werden, in dem
das Mutterschiff der Fregatte entge-
genfährt. Wenn die Rettung zügig
durchgeführt wird, kann die Kuun-
Lan im Hyperspace verschwinden,
bevor die eintreffende feindliche
Schlachtflotte größeren Schaden
anrichten kann. Die Mission 4 im
Tiefraum des Tel-Sektors beginnt mit
der Erforschung des kürzlich gebo-
rgenen Relikts. Doch irgendwas geht
schief, Teile des Mutterschiffs wer-
den biologisch versucht und die
gesamte untere Sektion wird abge-
sprengt. Das Hangarmodul muss
also neu gebaut werden, dazu
benötigen Sie eine Menge Rohstof-
fe. Die Clea-Saw begibt sich unter
Jägergeleit zum abgesprengten
Unterteil. Vorsicht! Versuchen Sie,
die Geleitzäger mit dem Dockingbe-
fehl [D] zurückzuholen, kurz bevor
die Fregatte am Ziel eintrifft. Alles,
was in die Nähe des verseuchten
Wrackteils kommt, wird unweiger-
lich vom Weltraumbiest in seine
Gewalt gebracht. Holen Sie sicher-
heitshalber die Arbeiter zurück und
öffnen Sie das Systemmenü, um die
Funktion "angedockt bleiben" anzu-
wählen. Schnell muss die Infektion
wissenschaftlich erforscht werden,
so dass ein gewisser Schutz dage-
gen besteht. Plötzlich erscheint eine
turanische Flotte, inklusive eines
schweren Kreuzers, die gegen das
Biest keine Chance hat, übernom-

men wird und sich daranmacht, die
Kuun-Lan anzugreifen. Halten Sie
ihre Verluste klein und lassen Sie
das Mutterschiff im Gefecht um
Erfahrungspunkte zu sammeln. Wird
der Angriff zu massiv, bleibt die
Flucht in den Hyperspace.

Das Alowa System ist Schauplatz
der 5. Mission. Sie benötigen sehr
viele Jäger. Sichern Sie alle Res-
ourcen, deren Sie habhaft werden.
Sobald die Caal-Shto auftaucht,
muss sie wie die Kuun-Lan von
einem Schirm aus zwei, Dutzend
Jägern begleitet werden. Missach-
ten Sie unbedingt den Befehl, dem
Bentusischiff zu Hilfe zu eilen! Es
nutzt sowieso nichts, da die Bentus
sich lieber selbst zerstören als über-
nommen zu werden. Die Wucht der
Explosion beschädigt alles in wei-
tem Umkreis, jetzt kann der Jäger-
schirm der Caal-Shto den imperia-
len Kreuzer angreifen. Sie können
auch die Kuun-Lan in seine Nähe
bringen, denn wird er versuchen,
das Mutterschiff zu be-
schleichen, stellt sich gegen
die angreifenden Jäger
oder Korvetten zu küm-
mern. Als nächstes Ziel
wird der feindliche Träger
anvisiert, der sich durch
Flucht rettet. Sammeln Sie
ihre Kräfte und Ressour-
cen.

Mission 6 im Kadir
Nebel beginnt mit einer
halbgeheimen Fahrt
durch ein Meteorfeld, da
die Caal-Shto sich wegen
der Gefechtschäden nur
noch im Normalraum be-
wegen kann. Jetzt sind Re-
paraturen angebracht. Sie

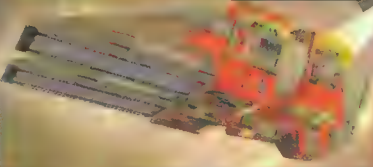
Der Zerstörer Bushan-
Re treibt mit Trieb-
werksschaden durch
ein Meteoritenfeld. Sie
müssen ihm helfen und
die turanischen Pira-
ten abwehren.

benötigt nach wie vor einen Jäger-
schirm! Da der Feind überlegene
Kräfte am zweiten Slipgate position-
iert hat, hilft nur die Forschung
weiter. Sentinels errichten ein Kraft-
feld zum Schutz der eigenen Schiffe,
und die Parasitentechologie macht
es möglich, feindliche Zerstörer und
Kreuzer auszusaugen, ohne dass
diese sich wehren können. So sollte
es möglich sein, die Caal-Shto zum
Slipgate zu bringen und zu ver-
schwinden. Zurück im Aussehen-
bereich des Kadir Systems, gilt es in
der 7. Mission, eine Gruppe von
Transportern vor Angriffen des
Biests zu beschützen. Sehr viele
Jäger sind dazu nötig, deswegen
sollte das Mutterschiff die maximale
Anzahl an Supportmodulen haben.
Die Arbeiter können momentan
noch im Dock bleiben. Schwarmfre-
gatten bieten sehr guten Schutz vor
den Raketenangriffen der Biestschiffe.
Auch der strategische Bild-
schirm, der Sensormanager, ist

Jägergruppen
beschützen die
Transporter



Mit Parasetechnologie saugen Sie feindliche Schiffe aus, ohne daß sie sich dagegen wehren könnten.



Kristallabbau, Forschung und der Einbau von Tarnvorrichtung, EMF und Quantenexplosion bringt Sie durch die achte Mission.

nier extrem nützlich, da einfliegende Cruise Missiles damit schon auf große Entfernungen ausgemacht werden können. Falls Transporter infiziert werden, müssen sie sofort zerstört werden. Die Transporter werden mit dem Guard-Befehl von Jägergruppen begleitet, bis sie im Slippgate verschwinden. Danach kümmern Sie sich um die Ressourcen. Die Angriffe des Biests sind dabei leicht abzuwehren.

Mission 8, Tiefraum, Koroth Rift. Sie erfahren von der geretteten Transporter, dass das Imperium an einer Geheimwaffe arbeiten würde und machen sich auf, um einen Spion zu treffen, der Details über dieses Gerücht liefern kann. Und immer aus Asteroidenabbauern denken! Konzentrieren Sie sich auf die Forschung, wichtige Upgrades sind möglich. Kristallabbau ist weitaus effektiver als das Auflösen von einfachen Asteroiden. Quantenexplosion stattdessen die Tarnjäger mit vierfa-

cher Zerstörungskraft aus und EMP lässt ihre Korvetten lähmende Energieschüsse auf feindliche Großkampfschiffe abfeuern. Auch die Panzerung Ihrer Schiffe kann durch Forschung verbessert werden.

Die Flotte, die den Spion verfolgte, sollte ohne Schwierigkeiten beseitigt werden können. Jetzt geht es ans Eingemachte! Die Forschungsstation muss zerstört werden, bevor die Forschungen an der Biest-Technologie zu einer Katastrophe führen. Leider besitzen die imperialen Streitkräfte eine Gravitationsquelle, die Ihre Jäger zur Bewegungslosigkeit verdammt. Trotzdem können diese, eine ausreichende Zahl vorausgesetzt, die Quelle zerstören und sich anschließend über die Fragatten und Ionenfragatten machen. Auch eine Rammfregatte erweist sich als brauchbar im Einsatz gegen die Quelle. Versuchen Sie ruhig, je eine der Feindfregatten mit den Arbeitern zu kapern. Das

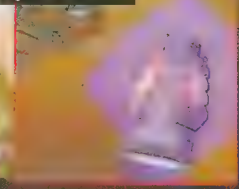


ihnen, bevor sie die Ionen geschütze zu erforschen, Sie dem Befehl der Einsatzgruppen und kapern sie mindestens Ressourcenkollektoren (für die Mission). Der Pilot um die, dass Teil der Forschungsstation, Schauplatz der 9. Mission. Zunächst warten einige Ressourcen auf zügigen Abbau, aber Vorsicht vor den feindlichen Gruppen! Sie rufen beachtliche Gruppen von Ionenfregatten auf den Plan!

Sobald die Transporter in Position sind, gehen Sie daran, die gegnerischen Sensoren zu zerstören. Kleine Jägergruppen genügen völlig. Auf tauchende Fragatten müssen ebenfalls erledigt werden, damit die Transporter ihre Fracht abladen können. Mindestens ein Transporter muss es zurück zum Mutterschiff schaffen. Reparieren Sie ihre Jäger regelmäßig und schützen Sie die Koordinaten bis zum Hypermoment.

Weltraummüll prägt die 10. Mission. Ein Aufklärer entdeckt ein Minenfeld - säubern Sie es, aber behalten Sie eine angemessene Gruppe zur Sicherung des Mutterschiffs zurück. Der Ping auf dem Radar wird sich als überschweres Weltraumgeschütz entpuppen, umringt von einer Gruppe getarnter Korvetten. Diese sind aber hilflos gegen die Übermacht der Sootwars. Danach können Arbeiter daran

Sentiales errichten ein Kraftfeld zum Schutz der eigenen Schiffe



gehen, das Geschütz zu bergen. Ärgerlich ist, dass die Turanier das selbe vorhaben und ebenfalls ausgeschaltet werden müssen. Sobald die Arbeiter das Riesengeschütz nach Hause schleppen, fällt eine Gruppe gestarmer Fregatten über die Kuun-Lan-Linie. Falls diese auf ein einen Jägerschutz gedacht haben! Alle gekaperten schweren Einheiten leisten jetzt ebenfalls gute Dienste. Aber sobald die Turanier zu Weltraumstaub zerblasen sind, tritt eine imperiale Flotte aus einem schweren Kreuzer und mehreren Zerstörern in den Normalaum über. Fangen Sie nebenbei an, ein Geschütz zu bauen, es ist die schwerste Waffe im Spiel. Konzentrieren Sie sich auf den Kreuzer und versuchen, ihn soweit zu beschädigen, dass er von Arbeitern gekapert werden kann. Danach schnappen Sie sich ebensoviele Zerstörer. Der Kreuzer wird auch beschädigt exzellente Dienste leisten. Inzwischen kommt die Caal-Shto an - aber irgend etwas stimmt mit ihr nicht. Kein Wunder, steckt doch unter dieser Maske das Mutterschiff des Biests. Sobald die Turanier und Taiden unter Kontrolle sind, kommen Sie der Einladung des Biests zu einem Gespräch nach. Docken Sie alle kleinen Einheiten, denn es wird bald ungemütlich! Bewegen Sie die Kuun-Lan zum Biestschiff, bis die Treffergenauigkeit der Riesenkanone 100% erreicht, dann Feuer frei! Sobald irgend möglich, wagern Sie einen Alarmsprung in den Hyperraum.

AZ-23769, 8te Mission.

Ein Hilgarschiff, die Faal-Corum, wird von Biestschiffen attackiert. Helfen sie ihr aus der Patsche, verzeihen Sie Angriffe seitens der Faal-Corum müssen ignoriert werden. Bevor Sie den Befehl zur Reparatur befolgen, verschaffen Sie sich erst einige Ressourcen, unter anderem Kristalle, denn sobald die Reparatur nahezu abgeschlossen ist, startet das Biest seinen nächsten Angriff. Die inzwischen möglichen Forschungen müssen in Auftrag gegeben werden. Sobald der schwere Antrieb zur Verfügung steht, bauen Sie einen Träger, danach einen Zerstörer und später je einen weiteren.

Sie benötigen maximale Feuerkraft, um den Biest-Träger zu zerstören.

Mission 12 - Kyori Sektor. Zunächst gilt es wieder, lästige Angriffe auf das Mutterschiff abzuwehren. Ressourcensammeln ist noch nicht ratsam. Falls ein Ping des turanischen Stützpunkts auf dem Sensormanager erscheint - die Piraten haben noch eine Flotte in der Hinterhand, um damit die Kuun-Lan zu bedrohen. Erst, wenn diese ausgeschaltet ist, können die Rohstoffvorräte wieder aufgefüllt werden - und auch dann nur unter Deckenschutz für die Arbeiter. Beim anschließenden Angriff treffen Sie auf ein Minenfeld. Der Träger der Turanier kann mit Leeches sehr leicht ausgeschaltet werden, dann kann der Gegner auch keine Jäger nachproduzieren. Sind die Turanier vernichtet, dann sorgen sie für ein dickes Rohstoffpolster vor dem Sprung in die nächste Mission.

Mission 13 - Sabotage an Bord der Kuun-Lan! Zerstörte Module müssen schnellstmöglich ersetzt oder repariert werden. Die Begleitschiffe wehren inzwischen die Angriffe ab. Die ersten Wellen sind kein Problem, aber dann tauchen drei schwere Kreuzer mit Begleitung aus verschiedenen Richtungen auf. Hier sind Rammfregatten äußerst nützlich. Während der Schlacht erhalten beide Seiten Nachschub,

weinen Eingang mit der Kuun-Lan. Die Bentusi sind darüber äußerst unghaltig und antworten mit wutenden Angriffen. Sie müssen solange durchhalten bis die Verhandlungen abgeschlossen sind. **Mission 16** - Sojent-Ra System: Die Clea-San ist entdeckt worden. Sammeln Sie Rohstoffe. Das gibt natürlich Ärger, eine grosse Flotte des Biests erscheint. Schalten Sie zuerst den Kreuzer aus, er konvertiert sonst Ihre Fregatten. Beschädigen Sie das Forschungsschiff mit dem Riesengeschütz - aus der Entfernung mit 50%-Wirkung. Das sollte genügen. Jetzt schicken Sie einen Arbeiter zur Clea-San, um weitere Daten zu gewinnen. Kurz darauf trifft eine respektable Biestsflotte ein. Setzen Sie das Geschütz gegen das feindliche Kommandoschiff ein. Mit etwas Glück gewinnen Sie diese Schlacht, füllen die Vorräte auf und gehen zur nächsten Aufgabe über.

Mission 17 - Marine Basis Alpha: Eine gewaltige Schlacht zwischen den Biestsflotten und der freien Republik ist im Gange. Sofort werden Sie angegriffen, aber das Geschütz leistet gute Dienste. Jetzt sollten Sie den Rohstoffnachschub des Feindes im Kristallfeld unterbrechen. Dann schicken Sie einen Aufklärer zum Radarping. Der Mond wird durch ein mächtiges Repulsorfeld geschützt. Beseitigen Sie die

Blattschuss: Dieser Rauner verteilt sich gleich im Raume...

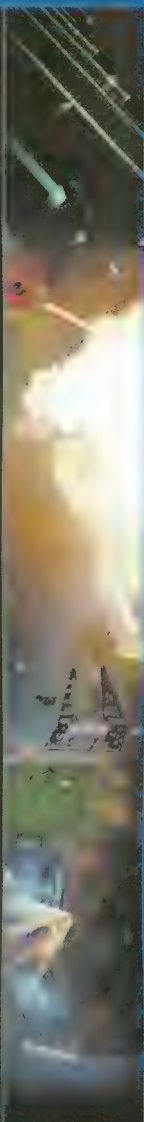


auch die Faal-Corum eilt zu Hilfe. Schützen Sie diese und konzentrieren Sie sich auf den imperialen Träger. **Mission 14** - Am galaktischen Rand: Kaum angekommen, sehen Sie sich ständigen Angriffen der Biestsflotten ausgesetzt. Permanent sind Reparaturen nötig, Verluste nicht zu umgehen. Während der Schlacht kann der Bau von Schlachtschiffen erforscht werden. Schicken Sie sofort eine Handvoll Jäger los, um die Sensoren in Richtung Naggarok zu zerstören. Dann begibt sich ein Tarnkappenjäger in der Maske eines Feindschiffs zur Naggarok und erspäht wichtige Daten.

Mission 15 - Golf Sektor: Sie müssen die Bentusi daran hindern, durch das Silgate zu verschwinden, also zerstören Sie die Generatoren des Gates und blockieren Sie

Sensoren und zerstören sie die beiden Generatoren des Feldes mit Parasiten, was eine Weile dauern wird. Inzwischen werfen Sie sich in die Schlacht und erforschen Repulsorwaffen für Ihre Schlachtschiffe. Danach kann der Mond selbst angegriffen werden, auch hier zuerst mit dem Geschütz. Hyperjumpstationen treffen ein, Aufklärer zeigen, dass es sich um Feindflotten handelt. Eine davon können Sie in das Kristallfeld locken und das ganze Feld sprengen. Lähmen Sie die Naggarok mit EMP-Angriffen durch ACVs. Kümmern Sie sich nicht weiter um Ihre Fregatten und Zerstörer. Akolyten und ACVs werden das Biest erledigen. Eine farbenfrohe Explosion markiert das glückliche Ende der Kampagne.

Fritz Effenberger/irm



PIZZA CONNECTION 2

HERSTELLER: Software 2000 **Vertrieb:** Software 2000 **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - 3D-GRAFIK- **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM **Hardware, Standard:** Pentium II/333, 64 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium IV/400, 128 MByte RAM www.software2000.de

Burger und Pommes lassen Sie kalt? Dann bieten Sie doch dem amerikanischen Fast Food mit einem florierenden Pizza-Unternehmen die Stirn.



FAKTEN

- Fortsetzung der Wirtschaftssimulation «Pizza Syndicate»
- Zehn verschiedene Städte
- Unterschiedliche Bevölkerungsgruppen mit verschiedenen Vorlieben
- Erstellen eigener Pizza-Kreationen
- Möglichkeit der Besteuerung und der Korruption

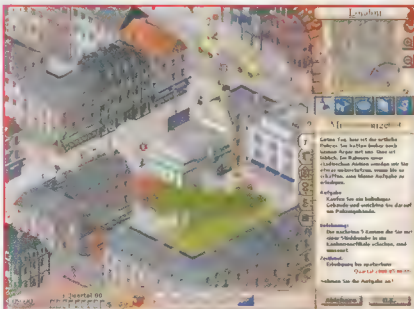
Mit was haben Freunde von Wirtschaftssimulationen nicht schon alles Kohle gemacht: Virtuelle Güter wie Getreidesäcke, Gemälde oder Fußballspieler wechseln auf deutschen Computern regelmäßig den Besitzer. Wie wir's denn zur Abwechslung mal mit strategischem Sell-a-Pizza?

Also, packen Sie Ihre Küchenmesser aus und stochern Sie sich entweder direkt eine von zehn Städten aus oder beginnen mit der Kampagne. Diese enthält zwar dieselben Karten, verlangt aber von Ihnen, dass Sie in einer bestimmten Zeit verschiedene Ziele erreichen müssen. Mit einer stolzen Summe von einer Million Dollar beginnt das Tutorial in London. Wer schon einmal die englische Küche probiert hat, weiß ja, dass die Briten auf exquiste Kost nicht gerade Wert legen – Sie sollten also leichtes Spiel haben. Mit der Maus scrollen Sie durch die Karte und suchen sich ein Gebiet aus, in dem besonders viele Menschen herumwuseln. Beliebte Treffpunkte sind U-Bahn-Stationen, Universitäten oder Schulen. Wenn Ihnen die Miete für eine Filiale angemessen



Dieses Lokal wurde als Jugendtreffpunkt konzipiert und eingerichtet.

Wenn Sie über das nötige Kleingeld verfügen, lassen Sie die Bewilligung mit unwidriger Reklame zu.



Manchmal werden Ihnen Mini-Missionen innerhalb des Szenarios angeboten, deren Erledigung gewisse Vorteile nach sich ziehen.

erscheint, steht einer Eröffnung nichts mehr im Wege.

Geschmackser sind bekanntlich verschieden. Deshalb sollten Sie zunächst klären, was denn Ihr potenzieller Kundenkreis so an Zutaten bevorzugt. Teure Marktforschung müssen Sie dafür nicht betreiben.

Im Info-Menü der jeweiligen Stadt sind die Vorlieben der

verschiedenen Bevölkerungsgruppen übersichtlich aufgelistet. Also suchen Sie sich ein paar Zutaten aus und basteln eine Pizza nach Ihren Vorstellungen zusammen. Aber aufgepasst: Sie sollten sich auch genau überlegen, wen Sie denn so in Ihr Lokal holen möchten. Zieren Ihre Pizza edle Zutaten wie Lachs und Kaviar, mag das natürlich die besser verdienende Bevölkerungsgruppe ansprechen, aber dann sollte auch das Ambiente Ihres Lokals dementsprechend gestaltet sein. Eine simple Bestuhlung und als

Zierde ein verknittertes Modern-Talking-Poster an der Wand lockt eher eine Zielgruppe mit schmalere Geldbeutel heran. Also: Kaviar runter, ordentlich Salsami drauf und schon finden sich nach einer Weile die ersten Kunden ein.

Mit dem erwirtschafteten Gewinn sollten Sie sich jetzt nach einem zweiten, schöneren Hauptquartier umsehen. Investieren Sie in regelmäßigen Abständen ein paar Dollar in den Ausbau, kommen nach kurzer Zeit neue Spielmöglichkeiten hinzu. Ist Ihnen beispielsweise die Konkurrenz zu lastig, dann heuern Sie einfach ein paar Punker an, die vorm Restaurant des Gegners ein wenig herumköbeln oder die schicke Einrichtung mit Graffiti vollsprühen. Vielleicht wirken auch ein paar Kakerlaken und ein anschließender Besuch vom Gesundheitsamt. Diese Tricks sind natürlich auch der Konkurrenz bekannt, doch Sie schützen sich, indem Sie einen Wachmann anheuern.

Wenn Ihnen eines Ihrer Lokale zu klein wird, machen Sie den Laden doch einfach für eine Weile dicht und bauen ihn um. Kurz darauf ist die Bude ein schönes Stück geräumiger. Leider verabschiedet sich nach jeder Renovierung auf rätselhafte Weise auch die gesamte Inneneinrichtung. Aber kein Problem, denn mit diesem Sperrmüll halten Sie sich sowieso nur kaufkraftarme Prolls in die Bude. Also stellen Sie sich im Einrichtungsmenü einfach ein neues Mobiliar zusammen. Entweder rustikal, modern oder einfach nur teuer. Schnell noch einen Billardtisch oder ein Klavier hingestellt und vielleicht auch noch etwas am Spezialrezept der Pizza gefeilt und schon finden sich Kunden mit dickerem Geldbeutel im Lokal wieder. Den zahlreichen Einwohnern sieht man ihre soziale Zugehörigkeit auf den ersten Blick an. Übrigens wirken Städte wie Rio oder Paris dank Tag-und-Nacht-Rhythmus richtig romantisch. (dk)



Auf den Lieferservice müssen wir (noch) verzichten...



Je nach Stadt: ändern sich die Ansprüche des Kunden an Ihr Lokal

Mit unserer Berlin-Filiale ziehen wir den Abgeordneten das Geld aus der Tasche.

Am besten gefallen den Kunden die Eigenkreationen – sofern die Zutaten stimmen.

DAMIAN KNAUS



Spielen Sie auf keinen Fall mit leerem Magen. Denn sobald Hummerkabben oder Sardellen die liebevoll komponierte Eigenkreation zieren, ist ein unersättliches Hungergefühl nicht mehr zu unterdrücken. Tatsächlich macht das neue

Pizza Connection auf Grund der appetitlich anderen Idee zunächst jede Menge Spaß. Grafisch ist das Ganze leider nicht so up to date, doch spätestens, wenn Sie Ihrer Konkurrenz Schläger auf den Hals hetzen oder die Filiale

Ihres Widersachers in die Luft jagen, ist ein bisschen Schadenfreude nicht auszuschließen – und das technische

» Spielen Sie auf keinen Fall mit leerem Magen. «

Manko vergessen. Schade ist allerdings, dass der Pizzakrieg nur alleine ausgetragen werden kann – den Multiplayer-Modus steckt wohl noch im Backofen der Entwickler.

WERTUNG PIZZA CONNECTION2

▲ PRO

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

▼ CONTRA

PCPLAYER
SPIELSPASS

75

DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN



Zwei Millionen »Sims«-Käufer können nicht irren. Der originale Alltags-Simulator von Will Wright mausert sich im Zlatko-Windschatten zum kultigen Dauerbrenner. Was kann auch befriedigender sein, als digitalen Schützlingen ein Heim zu bauen, sie rührig zu verknüpfen und auf der Karriereleiter nach oben zu scheuchern?

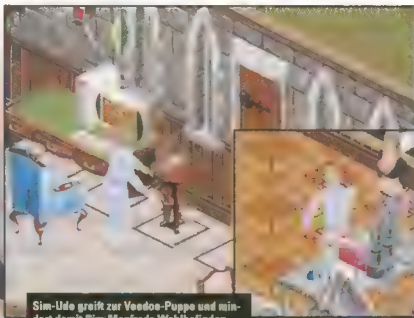
Zahlreiche Sims-Eltern haben inzwischen alle Gegenstände ausprobiert und Fortpflanzungs-Bemühungen erfolgreich gemanagt. Auch wiederholtes Möbelumrücken haucht dem virtuellen Leben keinen rechten Sinn mehr ein. Doch dank der Add-on-Götter von Electronic Arts tobt jetzt »Das volle Leben« auf ihrer Festplatte. Die fünf neuen Karrierepfade bieten jeweils zehn zusätzliche Berufe. Im übersinnlichen Mutter wirken Sie als Telefonseelsorger, Hypnotiseur oder Medium. Musiker ackern sich auf der Straße (Mitglied der global organisierten sudamerikanischen »Simon and Garfunkel Revival«-Bands) zum millionenschweren Rockstar hoch. Hacker managen früher oder später ihre eigene Software-Firma. Es kommt kurzzeitig die Frage auf, woher Spielprogrammierer die Erfahrung in Sachen Arbeit nehmen wollen, um die ganzen Jobs sinnvoll einzuordnen? Aber bald sieht man erleichtert, dass ihre Einschätzung perfekt dem Funk- und Fernsehvorurteilkonsens entsprechen. Wer etwa seine Ziele niedrig steckt, kann als Spieletester jobben. Ein wehrer Traumberuf! Fängt so ein Arbeitstag doch erst mittags an, besondere Fähigkeiten sind ebenfalls nicht vonnöten. Wirklich ambitionierte Journalisten wollen natürlich nicht als schlecht bezahlter Profi-Zocker versauern. Daher erfüllen Sie sich Kindheitsträume und nehmen ihre Plätze am oberen Ende

HERSTELLER: Maxis/EA Games **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium /233, 32 MByte RAM **EMPFEHLUNG:** Pentium II/450, 64 MByte RAM www.thesims.com www.thesimsresource.com

Die Sims halten, was Politiker versprechen: neue Jobs und Konsumartikel für alle! Sie müssen sich nur diese Erweiterungs-CD kaufen.

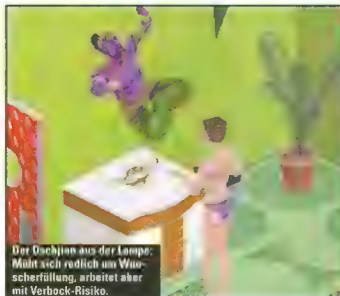
FAKTEN

- Fünf neue Karrierepfade mit jeweils 10 Berufen
- Drei neue Architekturstile
- Bis zu fünf Nachbarschaften
- 125 neue Gegenstände (die meisten sind aber nur Zierde)
- Sims-Erfinder Will Wright (lebt in der US-Version dem Flaschengeist seine Stimme)



Sim-Udo greift zur Voodoo-Puppe und mindert damit Sim-Mantrades Wohlbefinden.

Der neue Haushalts-Roboter putzt ewig das Badezimmer. Derweil kann der Hausherr vor Klänge genießen und seine Gäste mit handgezeichneten Wägen entzücken.



Im Lotorenschein produziert Sim Sepp Mechanik-Punkte und Gartenzwerg.

der journalistischen Nahrungskette ein: Als Wettermann oder gar Talkshow-Gastgeber. Wer gar keinen Bock auf »richtige« Arbeit hat, schlängelt sich als DJ oder freiberuflicher Fotograf durch die bunte Welt der Pseudo-Jobs. Das Nonplusultra dürfte immer noch der Profi-Partygast sein (wie darf man sich die Ausschreibung im Stellenmarkt vor-

wig's Fluch« (sle). Damit die Inneneinrichtung zu ihrem persönlichen Stil passt, finden Sie auf dieser CD zirka drei Dutzend weitere Teppiche und Tapeten. Das Salz in der Suppe des vollen Lebens sind einige ernsthaft coole neue Objekte. Es erwartet Sie insgesamt eine stattliche Summe von 100 solcher Konsumartikel. Traum jedes Besser-

verdienenden ist etwa der aufräumende Koch-Putz-Haushaltsroboter. Damit gehören schlampige Putzfrauen und Gärtner endgültig der Vergangenheit an.

Ein Teleskop sorgt nicht nur für Spaß und Logik-Punkte, sondern auch so manche UFO-Entführung. Mit dem Chemiekasten brauen Sie acht verschiedene Getränke, um beispielsweise die Charakterwerte eines Sims dauerhaft umzukehren. Dass diese Experimente auch bös nach hinten losgehen können, reduziert die Experimentierfreudigkeit jedoch beträchtlich. Wer will schon



Dr. Jekyll und Mr. Wright in der Nachbarschaft wohnen haben? Die Weissagungen der Kristallkugel können es in Sachen Unverbindlichkeit mit jedem chinesischen Glücksplättchen-Zettel aufnehmen. Das schnitzen wir lieber an der Werkbank ästhetisch grandiose Gartenzwerg oder plesacken eine Voodoo-Puppe. Mit welchem von beiden Sie den Nachbarn effektiver verschrecken, kommt auf die Situation an... (hi/vs)

» Die 30 Szenarien sind ebenso schwer wie die der ersten Zusatz-CD «

stellen. Kein Lohn, ab dafür sind Speisen und Getränke frei 7).

Trachtenlook & Leder-Lady

Um all die alten und neuen Familien unterzubringen, können Sie jetzt fünf Nachbarschaften mit jeweils zehn Haushalten anlegen. Drei neue Architektur-Stile bieten rustikales Neuschwanstein-Ambiente, SF-Retro-Look und Premium-Kitsch der Marke Las Vegas. Mehr Auswahl haben Sie auch beim Outfit Ihrer Spielfiguren, von der textilarbenen Lederliebhaberin bis zum Robin-Hood-Verschnitt. Redaktions-Lieb-linge sind die rustikalen Voralpenland-Eingeborenen inklusive Gamsbart-Kopfbedeckung (er) und Dirndl Marke »Hell-

HEINRICH LENHARDT

Eigentlich kostet diese Erweiterung vergleichsweise viel und bietet vergleichsweise wenig. Spielerisch blieb alles beim Alten, inklusive des berüchtigten Badezimmer-Waschungs-Rückstaus. Aber dann geriet ich in die gewohnte Sims-Zeitfalle: Noch ein Stündchen länger spielen, damit mein Sim die Beförderung im neuen Karrierezweig schafft,

um sich die coole E-Gitarre zu leisten und damit die neue Nachbarin zu beeindrucken, und so weiter... Das volle Leben hat seinen Preis, aber es besichert allen The-Sims-Fans neue Motivation. Ich bin jedenfalls dem Charme dieses einzigartigen Spiels wieder hilflos ausgeliefert.

WERTUNG RCT: THE SIMS

▲ PRO

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

▼ CONTRA

PLAYER
SPIELSPASS

80

Strategiespiel für Fortgeschrittene

STAR TREK: NEW WORLDS

Ein Star Trek Strategietitel ganz ohne Enterprise und ohne Weltraumgefechte? Die Entwickler von 14 Degrees East haben Konsequenz an den Tag gelegt und auch gleich den Spielspass weggelassen.

HERSTELLER: 14 Degrees East/ Virgin Interactive Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsche in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 3 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MB/16 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MB/16 MB RAM, 3D-Karte www.westwood.com

Der Weltraum – unendliche Weiten ... und wir müssen unbedingt durchs Star Trek Universum gondeln. Als wäre das Leben nicht langweilig genug. Das denken sich im Jahre 2292 auch die Romulaner. Denn mit Hilfe ihrer Schiffe »Shiva« verschieben sie die Jungt zu Unterhaltungszwecken die Neutrale Zone in einen Geburtsplatz für Planeten. Wo bisher nur rostige Kulissenwände herumdümpelten, erscheinen nun Himmelskörper voller kostbarer Metalle und dem Nichts. Kein Wunder, dass die Klingonen und die Federation mit den Romulanern über die Ressourcenverteilung ordentlich in die Haare geraten. Jetzt ist ihr Einsatzort

Sie sich ihren Weg durch das Universum. Statt in den Weltraum zu fliegen, müssen sie sich durch die Weltraumgezeiten bewegen. Und das ist schon eine Herausforderung.

Ohne Kirk, Picard & Sisko
Ein entscheidender Faktor dürfte für Fans sein, dass Sie die neuen Welten nicht verlassen können. Also keine Schiffe, die die Atmosphäre in jedwede Winkel durchbohren. Die Planetenoberflächen. Welch geringe Bedeutung diesen Bereich in der Star Trek-Welt. Die Klingonen, die Federation, die Romulaner. Waren Bodengefechte bei Star Trek doch nur eine Möglich-



Echte 3D-Umgebung, Mini-Übersicht (rechts unten) und verschiedene Ansichten bemühen sich um Orientierung

FAKTEN

- Star Trek Lizenz
- 3 Kampagnen mit 3 Rassen
- 15 Mehrspielerkarten
- Insgesamt 42 Missionen
- Umfangreiches Tutorial
- Schwierigkeitsgrad abhängig von Rasse
- Echte 3D Umgebung
- Verschiedene Ansichten

Eine gut ausgebauter Romulauer-Basis im Überblick.



Auf dieser Übersichtskarte geht die Kontrolle leider oft verloren.



Nachnamen, denn da die lieblose Sargonistenopern der Kampfvehikel. Die wenig detaillierte Ritzfahrzeug sehen zu allem Überfluss auch noch bei jeder Sasse ähnlich aus. Nicht anders sieht sich die Situation bei der Truppen- und Gebäudegestaltung innerhalb der streitenden Parteien. Ähnlich mit der, wenn die Technologiebaum es ist, welcher zu allem Überflus schon innerhalb der ersten Mission völlig erforscht werden kann/muss. Um dann doch ein wenig Abwechslung durch die Hinterwelt einzuführen, finden Sie in Star Trek: New Worlds eine, welche vor allem durch ihre (steigerbaren) Spezialfähigkeiten (Inhouse und Truppen aufwerten. Der Doktor erhöht etwa die Effizienz der Krankenstation, der Ingenieur ist nicht nur bei der Produktion hilfreich, sondern beschleunigt gleichzeitig die Schiffregeneration, der Sicherheitsoffizier verbessert die Kampfkraft Ihrer mobilen Einheiten. So nett das alles klingen mag, handelt es sich nicht um vielmehr als eine halbwegs originale Updatemöglichkeit. Dieses "Features" hilft jedenfalls ganz bestimmt nicht über das Manko hinweg, dass aus lizenzenrechtlichen Gründen kein einziger Originalcharakter der Serie auftritt.

Rücksturz zur Erde

Drei Kameraperspektiven sollen für Übersicht sorgen, erreichen meist jedoch das Gegenteil. Zwar dürfen Sie zwischen einer isometrischen Nahaufnahme und einer 3D-Ansicht wählen.

(ewellige Bräut.

langsam verschoben werden kann. Außerdem sind die Menüs in hohen Auflösungen extrem flüssig und daher schlicht zu lesen. Dieser Tatsache widmet sich die Troubleshooting-Sektion, hier lautet der erste-

Stapel, welche jedoch selbst bei Hardcore-Zynikern gleich wieder auf Grund des fehlenden Wappunktes, vergibt. Auch können Sie stundenlang nach Formationen Ausschau halten: sie gibt es schlicht und einfach nicht. Eine Speicherfunktion ist nur in beschränkter Form vorhanden. Während der Missionen bleibt Ihnen das Speichern des Spielstandes verweigert. Böser Fehler! Mangel besteht weiterhin an der Möglichkeit, mehrere Einheiten gleichzeitig in Auftrag zu geben, an einer überzeugenden KI und an einem Multiplayermodus, der mehr als drei Personen gleichzeitig teilnehmen lässt. Selbst, wenn dies hinsichtlich der drei vorhandenen Rassen einen gewissen Sinn macht, wird es aufgrund der wenigen Stunden Spielzeit positiv stimmte eine der Audiounterstützung, die in MP3-Form direkt aus der Serie importiert wurde. Ebenso wie die gesamte Geräuschkulisse.



Flammendes Inferno: Der Gegner zerlegt Ihren Stützpunkt.

Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht



THOMAS WERNER

Erstaunlich, wie viel man heute noch bei einem Echtzeitstrategie-Spiel falsch machen kann. Irgendwie kleiner Schalk hat den Designern offenbar eingeflüstert, bloß alles anders zu machen als im Genre üblich. Jedenfalls ist die Bedienung ziemlich vermurkt. Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht – das mögen die Programmierer gedacht haben, während Sie den

Quellcode für eine vernünftige Speicherfunktion lachend in den Desktop-Mülleimer schoben. Dabei wurde der Titel in den letzten Monaten noch extra auf Benutzerfreundlichkeit getrimmt. Vermutlich von der hauseigenen Sado-Maso-Abteilung. Fragt man sich doch glatt, wie das Spiel vorher ausgesehen haben mag. Schade, denn die zahlreichen Missionen machen durchaus Spaß.

WERTUNG STAR TREK NEW WORLDS

PRO

CONTRA

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

PLAYER
SPIELSPASS

65

SO EROBERN SIE DIE NEUE WELT

Als Star Trek-Fan kennen Sie vielleicht die wichtigsten Taktiken für den Weltraumkampf. Aber wie sieht es mit Ihrer Erfahrung im Bodenkampf aus?



Wenn es kracht und blitzt, fühlen sich nicht nur die Klingonen wohl!

Obwohl Sie in Star Trek: New Worlds drei Rassen steuern werden, unterscheiden sich diese im Spiel nur sehr wenig. Die größten Unterschiede sind die jeweiligen Spezialfahrzeuge (siehe Kästen) und der Platzverbrauch der Gebäude (bei den Klingonen am geringsten, vulkanische Gebäude benötigen den meisten Platz). Daher gelten die nachfolgenden Tipps für alle drei Rassen.

Basisbau:

Ihr Hauptproblem ist der begrenzte Platz, den Sie zum Ausbau der Basis zur Verfügung haben. Bauen Sie deswegen von Anfang an nur Gebäude, die Sie auch wirklich zum Lösen der Mission (wird in den Missionbeschreibungen genau angegeben) benötigen. Beachten Sie dabei, dass Sie einige Gebäude, wie die "Power Generator", die "Shield Generator" und die Verteidigungsringe, auch außerhalb der Bodenplatten errichten können. So sparen Sie einiges an Platz für die

restlichen Gebäuden. Außerdem verhindern Sie so, dass große Gebäude, die vier Bodenplatten benötigen, nicht die nötige Grundfläche entzogen wird.

Standard-Gebäude, die Sie immer benötigen werden, sind der "Construction Yard", der "Power Generator", die "Mine", der "Resource Processor", der "Vehicle Yard" und das "Science"-Gebäude. Haben Sie diese Einrichtungen gebaut, verfügen Sie über eine Basis, die eine gute Ausgangsposition für die meisten Missionen darstellt. Darüber hinaus werden Sie aber in allen Kampfmissionen noch das jeweilige Security-Gebäude benötigen, da es Ihnen erst den Bau von Kampffahrzeugen ermöglicht.

Fast jedes Gebäude verfügt über mehrere Upgrades. Beginnen Sie sofort mit dem Ausbau, sobald die



Haben Sie genügend Rohstoffe, können Sie auch Türme zum Angriff besetzen, da diese unabhängig von der Basis auf der gesamten Karte eingesetzt werden können und über eine hohe Kampfkraft verfügen.

Updates zu Verfügung stehen, die die Kosten dafür verschwindend gering sind. Das wichtigste Gebäude dabei sind der "Hub" und der "Construction Yard", deren höchste Ausbaustufe Voraussetzung für die technische Entwicklung der Basis ist. Außer den Updates sorgen auch die Offiziere für eine höhere Effektivität innerhalb Ihres Stützpunktes. Dazu müssen Sie sie allerdings den Gebäuden zuweisen, die von den Fähigkeiten der Offiziere profitieren sollen. So beträgt der Effizienzbonus zum Beispiel beim Einsatz des "Engineering"-Offiziers 20 Prozent. Diesen Bonus können Sie durch Training der Offiziere weiter erhöhen.

Der Ausbau der Basis setzt allerdings einen genügend großen Vorrat an Rohstoffen voraus. Diese bekommen Sie durch den Abbau in den Minen. Geeignete Plätze für Minen finden Sie mit dem Scout, der sie dann auf der Tricorder-Karte anzeigt. Achten Sie aber darauf, dass Sie die Minen nicht allzu weit von der Basis errichten, da die Rohstoffe noch transportiert werden müssen. Dies erledigen die "Cargo Bees", von denen Sie pro Mine mindestens eine benötigen. Außerdem sollten Sie für die "Storage Facility" und für die Minen jeweils ein bis zwei "Worker Bees" produzieren.

Und jetzt noch ein paar Einheiten zum Basisbau:

1 Vergessen Sie nicht, abgelegene Minen mit Schildgeneratoren und Verteidigungstürmen zu schützen, damit sie gegnerischen Angriffen nicht hilflos ausgeliefert sind.

2 Errichten Sie später immer ein "Advanced Power Generator", um den Rohstoffverbrauch niedriger zu halten.

3 Ihre Basis verteidigen Sie am besten mit einer Mischung aus Artillerie-Türmen und Phaser- oder Disruptor-Türmen. Halten Sie außerdem immer eine kleine Eingreiftruppe aus schnellen Fahrzeugen bereit, die im Notfall durchgebrochene Gegner abfangen können.

4 Produzieren Sie nie zu viele "Construction Bees", da pro Baustelle maximal vier von Ihnen im Einsatz sein können.

Der Kampf

Ihre Angriffseinheiten unterteilen sich in zwei Gruppen: 1) den "Nahkampfeinheiten", wie z.B. den Disruptor Tank und 2) den "Artillerie-Einheiten", wie z.B. die Photon-Artillery. Einheiten der ersten Gruppe haben den Vorteil, dass sie über eine hohe Beweglichkeit verfügen und "direkt" auf den Gegner schießen. Dadurch haben Sie Vorteile im Kampf gegen gegnerische Fahrzeuge, tun sich aber vor allen gegen Verteidigungstürme und Gebäude schwer.

Der Kampf gegen Gebäude ist die große Stärke der Artillerie-Einheiten. Wenige Schüsse von ihnen genügen, um einen nervigen Verteidigungsturm zu zerstören. Allerdings sind sie gegen schnelle Fahrzeuge absolut hilflos. Treffen Sie allerdings auf stehende Fahrzeuge, so beginnt ein Freudenfest für die Artillerie, da jeder Schuss einen Treffer bedeutet. Besonders wirkungsvoll ist dies, wenn Sie den gegnerischen Sammelpunkt entdecken. Da hier die gegnerischen Einheiten immer einen Augenblick verharren, können Sie mit der Artillerie den Nachschub des Gegners wirkungsvoll stören. Dies kann ihnen aber genauso passieren, deswegen halten Sie immer Ausschau nach gegnerischen Artillerie-Einheiten, die in Reichweite kommen:

Aus den Schwächen der Fahrzeuge ergibt sich dann, dass Sie Angriffsgruppen am besten aus Einheiten beider Typs zusammensetzen. So können die schnellen Panzer gegnerische Fahrzeuge abfangen und zerstören, während die Artillerie fernbediente Türme und Schildgeneratoren vernichtet.

Weitere Tips zum Kampf:

1 Ist ein Missionsziel die Eroberung eines Gebäudes, achten Sie darauf, dass Ihre Einheiten diese

Die Superwaffen für den St-Landkrieg

Klingonische Spezialfahrzeuge

Die beiden Spezialfahrzeuge der Klingonen sind der "Cloaked Tank" und die "Disruptor Battery". Der "Cloaked Tank" ist wie geschaffen für Hit-and-Run-Taktiken, bei denen Sie sich unbemerkt dem Ziel nähern, es zerstören und bevor der Feind reagiert, wieder verschwinden. Die "Disruptor Battery" verstärkt die Artillerie der Klingonen insgesamt, ist aber durch die lange Flugzeit der Geschosse hauptsächlich geeignet zur Zerstörung von Gebäuden.

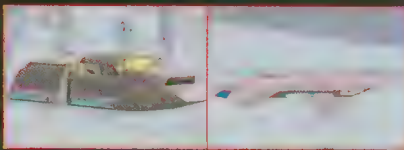
schwinden. Die "Disruptor Battery" verstärkt die Artillerie der Klingonen insgesamt, ist aber durch die lange Flugzeit der Geschosse hauptsächlich geeignet zur Zerstörung von Gebäuden.



Spezialfahrzeuge der Föderation

Auf Seiten der Föderation bekommen Sie die "Advanced Artillery" und das "Mobile Shield". Die "Advanced Artillery" entspricht der klingonischen "Disruptor Battery" und ist damit besonders wirkungsvoll gegen feindliche Gebäude. Das "Mobile Shield" erhöht den

Schildwert aller Einheiten und Gebäude in seiner Nähe und ist damit ein effektives Mittel, Ihre Angriffstruppen möglichst lange am Leben zu halten.



Spezialfahrzeuge der Föderation

Die Romulaner verfügen über die Technik, ihre Fahrzeuge zu tarnen. Allerdings haben sie im Gegensatz zu den Klingonen gleich zwei davon. Zum einen den "Cloaked Tank", der dem klingonischen Gegenstück entspricht, und zum anderen "Cloaked Assault

Vehicle". Mit diesem können Sie Ihre Truppen unbemerkt zu gegnerischen Gebäuden transportieren, um diese zu erstürmen.



CHEATS

Sollten Sie sich noch schon über die fehlende Speicherfunktion in Star Trek: New Worlds aufgeregt haben, dann hilft Ihnen vielleicht folgender Cheat etwas weiter. Öffnen Sie im Installationsverzeichnis die Datei Game.ini. Darin ändern Sie die folgenden Einträge um:

FedLevel = 1 in FedLevel = 100
 KliLevel = 2 in KliLevel = 200
 RomLevel = 3 in RomLevel = 300
 TauLevel = 4 in TauLevel = 400
 MutLevel = 5 in MutLevel = 500
 HubLevel = 6 in HubLevel = 600

Ist das erledigt, können Sie alle 42 Missionen frei anwählen.

Gebäude im Eifer des Gefechtes nicht zerstören. Vernichten Sie deswegen alle in der Nähe befindlichen gegnerischen Fahrzeuge und ziehen Sie dann Ihre Kampfeinheiten zurück, um den Transportern die restliche Arbeit zu überlassen.

2 Oft gehört zu einem Missionziel das Erkunden eines Gebietes mit einem Science-Vehicle, welches mit einem Offizier besetzt werden muss. Diese



Die taktische Landkarte hilft Ihnen, die Situation auf dem Schlachtfeld richtig einzuschätzen

Fahrzeuge sind aber sehr leicht zu zerstören, so dass Sie eine Eskorte erwägen sollten.

3 Normale Kampfeinheiten können mit einem Security-Offizier verbessert werden. Dies sollte aber nur in Notfällen angewandt werden, da Sie sonst schnell einen Offizier verlieren.

4 Angeschlagene Einheiten ziehen Sie aus dem Kampf zurück in sichere Gebiete, da alle Einheiten sich selbst reparieren und früher oder später wieder vollkommen fit sind.

5 Artillerie-Schüsse sind so langsam, dass Sie ihre eigenen Einheiten fast immer rechtzeitig ausweichen kann.

6 Achten Sie auf die gegnerischen Geschosse während des Gefechtes – darauf, hinklicken. Denn nicht jeder Ort auf der Karte ist auch besetzt, so dass bei einem Angriff Ihre Einheiten einfach zerstört werden.

7 Ein großer Vorteil der Föderation sind die mobilen Schildgeneratoren. Einen von Ihnen generiert vollkommen um eine ganze Angriffsgruppe beim Vorwücken effektiv vor gegnerischen Angriffen zu schützen.

8 Getarnte Einheiten ermöglichen Ihnen, Hit-and-Run-Taktiken anzuwenden. Dazu steuern Sie sie (ohne zu feuern) in die Nähe des Gegners, eröffnen überraschend das Feuer und verschwinden dann getarnt.

ORIGINAL WARS

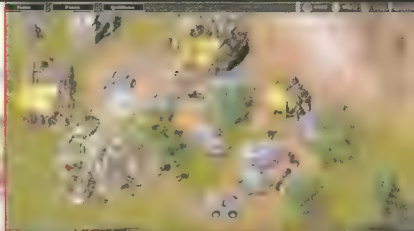
**Wer hat an dem »Ur« gedreht?
Dank einer Zeitmaschine zurück in
die Steinzeit. Dort bekriegen sich
Amerikaner, Russen und Araber
um fossile Brennstoffe.**

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Virgin Interactive
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:**

www.orig.nalwar.com

- **Besonderheiten:**
3 Kampagnen ■ 3D Grafik, spielt
in der Urzeit ■ dynamischer Mis-
sionsbaum ■ Rollen- und Strategie-
elemente ■ verschiedene
Enden



Hightech in der Steinzeit:
Araber, Russen und Anis begra-
ben den Kriegsheli, huddeln
dafür den -panzer aus (oben).
In provisorischen Unterkünften
campieren ihre Männer und
Frauen und hoffen, nicht vom
Feind überrascht zu werden (li.).



Die Individualität der Charaktere steht im Vordergrund, sie alle
haben ihre ganz persönlichen Stärken und Schwächen.

Schon das erste Wort von »Original Wars« gibt Grund zum Nachdenken. Soll es darin um die Muster aller Kriege gehen? Sozusagen der »originalen« Schlacht? Oder möchte Entwickler Alter Interactive damit subtil auf den ihrem Einfallsreichtum hinweisen? Also der »originalen« Schlacht? Man wird nicht umhin kommen, beides anzunehmen. Denn eine Zeitmaschine versetzt das Geschehen, angelehnt an

den »Ur-Krieg«. Die letzten Tage der Schöpfung, zurück in die Urzeit. Dort bauen Russen, Araber und Amerikaner um die Wette das sogenannte Sibirite ab. Während Sie versuchen, in der Hauptkampagne – das wertvolle Element nach Alaska zu schaffen, gilt es auf Seiten der Sowjets, eben diesen Transport zu verhindern. Die Araber möchten hingegen beide Parteien scheitern sehen, damit sie in der Zukunft weiterhin ihren aus Öl gewonnenen Wohlstand behalten können.

Sie als Spieler setzen die knappe Resource Mensch in dieser Mischung aus Rollen- und Strategiespiel ein, um ihrem Land die goldene Zukunft zu sichern. Dabei verfügt jeder der Missionen über eine ausgeprägte Individualität, die sich in Form von unterschiedlichen Fähigkeiten zeigt. Je nach Vorlieben geben Ihre Untergebenen bessere Schützen, Fahrzeuglenker oder Tech-

niker ab. Wenn Sie ihre Untergebenen von Mission zu Mission mit schleppen, ist vorgesehen, dass Sie sich über kurz oder lang mit ihnen identifizieren. Sie können den weckren Gefallen übrigen die lustigsten Sachen befehlen; etwa im Dreck herumzurobben (reduziert die Gefahr von Feinden erschossen zu werden) oder auf einen Hügel zu kraxeln, von wo sie Feinde mit Fernsicht beobachtet werden können.

Die Missionen versprechen, nicht nach dem üblichen »rote-alle-Prinzip« zu verlaufen. Sie eröffnen dem Spieler auftragsinterne Prioritätsänderungen nach eigenem Ermessen, welche das weitere Geschehen beeinflussen. Beispielsweise entscheiden Sie, ob Sie einen hinter feindlichen Linien verlorenen Kameraden betreten (und dafür Ihr Lager aufgeben) oder doch lieber dem geschundenen Mammut helfen, um Ihren Widersachern fruchtlos entgegenzutreten zu können. Die Flexibilität dieser Spielstruktur geht soweit, dass Sie je nach Entscheidung ein anderes Spielende erwartet.

(vsl)

Bei den Kämpfen zwischen Götterschergen fließt auch schon mal Blut. Sterben können Sie jedoch nicht.

MECHCOMMANDER 2

Riesenroboter rumpeln wieder. Für eine Handvoll Blech lassen Sie mit einer Horde schießwütiger Mech-Piloten die Hölle auf Ihre Widersacher los. Wer könnte so einem Angebot widerstehen?

Kaum eine Lizenz wurde so konsequent gut umgesetzt wie die »Battletech«-Serie von FASA. Neben dem vierten Part zum 3D-Actionspiel kommt nun auch die Fortsetzung für Echtzeitzutragen. Im Gegensatz zu manch anderem Lizenzprogramm braucht sich die Battletech-Fans nicht auf Grund der Computerspiele zu schämen. Wenn alles läuft wie geplant, wird auch »Mech Commander 2« das Erbe adäquat weiterführen.

Die Hintergrundgeschichte dreht sich um die Machtkonflikte zwischen Haus Steiner Davion und Liao auf

irgendeinem staubigen Frontplaneten. Sie sind der Kommandeur einer illustren Söldnergruppe und stürzen sich für den Meistbietenden in den Kampf. Jedes der drei Häuser wartet hierbei mit leicht differierenden Fähigkeiten respektive Taktiken auf. Ebenso die Piloten unter Ihrer Fuchtel. Wie schon im Vorgänger sammeln die Kerle Erfahrungspunkte und entwickeln sich im Laufe der Einsätze von linkischen Grünsnäbeln zu unverzichtbaren Veteranen. Platoon lässt grüßen. Hierbei können Sie jetzt aber auswählen, welche Fertigkeiten Ihre Soldaten lernen sollen. Ein an Fernwaffen geschultes Ass trifft auch bei Wind-

Leuchtspurmunition? Seit Star Wars gab es nicht mehr so schöne Laserstrahlen...

Wer ist der Größte? Mechs überragen Autos und erreichen sogar Häuser.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:**

www.microsoft.com/games/

■ **Besonderheiten:**

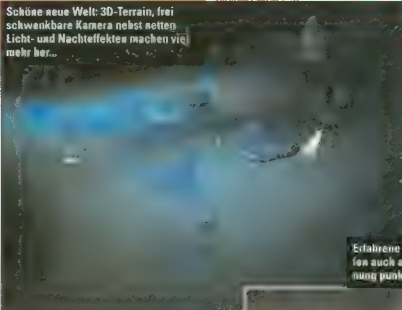
15 neue Mechs plus 11 bekannte ■ kein Kampfnabe mehr ■ 3D-Terrain mit frei schwenkbare Kamera ■ neue Einheiten wie Reparaturpanzer und Minenleger ■ Piloten haben Erfahrungslevel und unterschiedliche Fähigkeiten ■ KI passt sich an Spielverhalten an ■ Missionseditor ■ einsatzinternes Speichern ■ drei Schwierigkeitsgrade.

stärkte zwölf und dichtem Nebel die Türkinke eines der Kilometer entfernten Raven. Erfahrung an Sprungdusen konnte dazu führen, dass Sie mit einem Culture herumhüpfen wie Bugs Bunny nach vier Litern Espresso.

Ich kann's einfacher schaffen!

Veteranen des ersten Teils werden sich schmerzlich daran erinnern: Entgegen aller Logik saßen Kommandeure in ihren Raumschiffen im Orbit, ausgerüstet mit jeder Art von Hightech und blickten trotz allem auf eine schwarze Karte, die Schritt für Schritt aufgedeckt werden musste. Sensoren zur Feinderkennung degenerierten so zum Äquivalent der YPS-Gimmicks: Sehen zuerst lustig aus, sind dann aber nur in der Multitonne gut aufgehoben. Da dies auch negativen Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad nahm, soll im zweiten Teil alles anders werden. Der Kampfnebel hat sich komplett gelichtet. Stattdessen überblicken Sie bei jeder Mission die komplett aufgedeckte Karte. Doch auch wenn Sie Gegner sehen, wissen Sie noch lange nicht, um was es sich dabei handelt. Hier kommen entsprechend Ihre Mech-Sensoren zum Einsatz, die Feinde über größere Distanz identifizieren. Wie exakt die erhaltenen Informationen sind, hängt wiederum von der Erfahrung Ihrer Piloten ab. Und Sie können uns glauben: Ob ein mickriger Raven an Ihren Füßen vorbeihüpft oder plötzlich ein 100 Tonnen schwerer Blood Asp vor Ihnen steht, verändert Ihre Überlebenschancen drastisch. Insgesamt gibt es übrigens 15 neue Kampfgeganten, die Sie in einem gewissen Rahmen selbst mit lustigen Waffen bestücken dürfen. Andere Einheiten wie Minenleger oder Reparaturtrucks können Sie kurzfristig über dem Einsatzgebiet abwerfen. Solche recyceln auch Gegner um deren Reste. Scoutfahrzeuge helfen beim detaillierten Erkunden ihrer Umgebung.

Schöne neue Welt: 3D-Terrain, frei schwenkbare Kamera nebst netten Licht- und Nacheffekten machen viel mehr her...

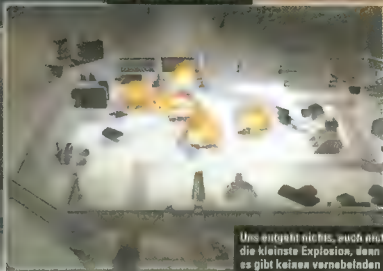


Erfahrene Commander treffen auch aus großer Entfernung punktgenau (rechts)



Aber wo sind meine Beine?

Die Vor- und Nachteile des dreidimensionalen Terrains sollte der wendende Pilotenkommandant tunlichst kennen. Denn nicht nur Hügel und Täler, sondern auch Gebäude, Baumgruppen und Flüsse beeinträchtigen Ihre Sichtweite und Beweglichkeit. Um sicher die gegnerische Basis zu attackieren, schadet es nicht, wenn Sie einen Ihrer Kampfkolosse die Berge hinauf scheuchen. Von dort überblickt er einen viel größeren Bereich, seine Sensoren reichen weiter und seine Kollegen können die erkundschafte Umgebung mehr oder weniger sicher durchrollen. Weiterhin empfehlen sich Attacken aus dem Wasser hinaus. Nicht nur, dass Ihre Einheiten im feuchten Nass für die Gegner schlechter auszumachen sind, weiterhin reduziert sich die Erhitzung durch Energiewaffen. Dies ist insofern wichtig, als dass jegliche Munitionsfragen über Hitzegrade und Gewicht geregelt werden. Plasmageschütze wiegen etwa nur ein Bruchteil einer Gatling Gun, verwandeln die Mechmotoren aber binnen Sekunden zu einem brutzelnden Pilotengrill. Wenn Sie daher nicht arg aufpassen, sind Sie im Zündschlüsselumdrehen verglüht. Ein weiterer Punkt, den der zweite Teil des »Mech Commanders« zu verbessern verspricht, ist die künstliche Intelligenz. Die Verheißungen der Mechmeister klingen einfach zu gut, um wahr zu sein: Der Computer passt über die drei Schwierigkeitsgrade hinaus seine Kampfesstärke dem Gescheh der menschlichen Gegner an. Bei Angriffen preschen KI-Horden nicht frontal auf Ihre Opfer zu, sondern starten clevere Flankenattacken oder Überfälle aus dem Hinterhalt. Angeblich fackelt der synthetische Verstand bedarfsweise sogar Wälder und andere entflammare Hindernisse ab, um zu seinen Feinden vorzustößen. All dies und mehr wartet auch im Mehrspielermodus auf Sie. (vs)



Umso entgeht nichts, auch nicht die kleinste Explosion, denn es gibt keinen vernebelnden Fog-of-War mehr!



Hitziger Bersche: Nach wie vor überhitzen die Waffen und Motoren des Mechs.

BATTLE REALMS

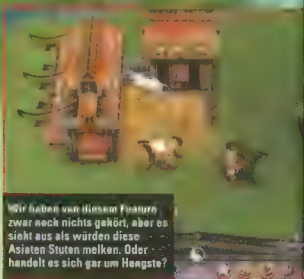
Fans von Samurai-Burger und »Ninja Scroll« dürfen sich freuen. Endlich hält der ferne Osten Einzug in strategische Fantasywelten. Und damit einige Innovationen, die dem Echtzeitgenre gut zu Gesicht stehen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Liquid Entertainment
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.liquid.to/
- **Besonderheiten:**

Dynamisches Ressourcensystem ■ 4 Clans
 ■ Bauernpower ■ Yin und Yang sorgen für offensiv Strategien ■ realistische Spielwelt
 ■ mehrfach verwendbare Einheiten.

Kenji lautet der Name des Protagonisten von »Battle Realms«. Sein Beruf: Sohn – und zwar vom mächtigen Führer des Serpent-Clans. Während sich gleichaltrige Kollegen mit identischer Jobbezeichnung durch chronische Arbeitslosigkeit und Sinn für Design auszeichnen, gibt Kenji ein eher bemitleidenswertes Bild ab. Zuerst muss er sieben lange Jahre im Exil leben, dann kehrt er zurück, sein Vater ist verstorben, das Land in Chaos gestürzt und er selbst hat einen mittelschweren Bürgerkrieg am Hals. Unter jugendlicher Heroe nimmt daher die Zügel des Reichs



Wir haben von diesem Feature zwar noch nichts gehört, aber es sieht aus als würden diese Asiaten Stuten melken. Oder handelt es sich gar um Hengste?

selbst in die Hand. Wie zu erwarten, weckt das bei der Bevölkerung und den herrschenden Clans nicht eben Begeisterung. Besonders strauben sich der Lotus- und der Wolf-Clan. Eine weitere Gruppierung tritt Kenji (und damit Ihnen) zusätzlich gegenüber. Ob dies der Dragon oder Serpent-Clan ist, ergibt sich aus ihrer Gesinnung. Je nachdem, ob Sie zum Handeschüttler und Babyknuddler oder Leberhandhacker und Babyschreck werden, verändert sich die Konstellation Ihrer Freunde und Feinde, sowie die weiterlaufende Story. Während des gesamten Spiels misst eine Yin und Yang-Anzeige die Ausrichtung Ihres Verhaltens. Dazu sind verständlicherweise extrem komplizierte und hier kaum wiederzugebende Mechanismen nötig.

Ein Beispiel: intuitiv schätzt man das Schlachten von Bauern als »böse« ein, während das Töten von feindlichen Kriegern eher als »gute« Tat durchgeht. Wie aber, wenn die Bauern mit Mistgabeln bewaffnet Ihr Dorf angreifen und niederbrennen? Verteidigen sollten Sie sich schließlich dürfen ohne gleich zum finsternen Tyrann gestempelt zu werden. Ebenso hat ein ehrenhafter Samurai wohl kein Verständnis dafür, wenn er ahnungslos Gegner aus dem Hinterhalt attackieren und meucheln muss. Liquid verspricht, dass die Programmierung auf solche Details eingeht und daher keine Fehlnotierung der Charaktereigenschaften zulasse.

So lieben wir den Japan-Stil: Hightech, Comic & Sexappeal



Die Formationen ihrer Armeen spielen eine große Rolle. Sie dürfen nicht nur auf vorgefertigte zurückgegriffen, sondern in einem Editor selbst weiche entwerfen.

Flüsse sind in den Battle Realms etwas wichtiger wie Gold und Reis. Hoffen wir also, dass Sie nahe am Wasser gebaut haben

Yin und Yang

Die Menge der »magischen« Energie spielt deswegen eine so große Rolle, weil Sie mit ihr den Fortschritt des Reichs finanzieren. Mit dem fernöstlichen Mana erstehen Sie etwa Upgrades. Grundsätzlich fließt sowohl böse als auch gute Energie nur im Zusammenhang mit Kämpfen. Der Einsatz von niederträchti-

ten zu verhindern. Liquid geht es viel mehr darum, dass nicht das schnelle Siedeln, sondern das geschickte Einsetzen Ihrer Mannen sich auszahl. Was aber nicht bedeuten soll, dass Sie vorgegebene Truppen durch-

» Gute und böse Taten schlagen auf die Yin/Yang-Anzeige durch. «

gen Einheiten (etwa Werwölfe) bringt dunkle Kraft, das Heilen eigener Truppen durch Geishas weiße Reins. Hauslebeuten hilft ihrem Volk hingegen kaum weiter. Von »Command & Conquer« und »Starcraft« gerade im Mehrspielermodus bekannte Strategien (drei Stunden Ressourcen sammeln, dann Horden über den Gegner herfallen lassen) will man so vermeiden. Ziel ist dabei aber nur sekundär, Massenschlach-

ten zu verhindern. Liquid geht es viel mehr darum, dass nicht das schnelle Siedeln, sondern das geschickte Einsetzen Ihrer Mannen sich auszahl. Was aber nicht bedeuten soll, dass Sie vorgegebene Truppen durch-

die Botanik zerren. Basisbau bleibt auch in »Battle Realms« ein fester Spielbestandteil. Das Wirtschaftssystem übertrumpft sogar die bisherige Konkurrenz an Komplexität und Realismus. Als Grundressourcen finden sich Gold, Reis, Holz und Wasser. Diese haben allerdings nicht. →





Nicht alle vier Gans sind gleichmaßen freundlich. Hier haben wir uns in den Vorgärten von Familie Monster verlaufen.

nur einen Verwendungszweck. Vielmehr lässt sich mit Wasser zum Einen das Truppentraining vorantreiben, zum Anderen dient es, um Brände zu löschen. Der dritte Verwendungszweck deutet die Verstrickung der einzelnen Produktionsmittel an, können Sie doch auch das kühle Nass dazu benutzen, den Reisanbau voranzutreiben, mit welchem Sie Ihre Bauern ernähren, welche wiederum mit Hilfe der ihnen gegebenen Rohstoffe einen Dorfbrunnen errichten. Damit produzieren Sie am Ende der langen Verarbeitungskette wieder die Ausgangsressource: nämlich Wasser.

Feuer!

Die Möglichkeit, das wertvolle Naß auch zur Verhinderung von Bränden zu nutzen, deutet das Ausmaß des Realismus an, welcher hinter »Battle Realms« steckt. Denn Feuer dient nicht nur als eine natürliche Blockade mit Schadensfaktor x. Wie Sie es in der realen Welt erwarten, entwickelt sich eine einmal gelegte Glut ohne menschliches Einwirken zum tobenen Inferno. Ob Dörfer, Wälder und Steppe, nichts bleibt davon verschont. Dies sieht nicht nur nett aus, sondern gibt Ihnen eine gehörige Anzahl strategischer Möglichkeiten. Nehmen Sie folgendes Beispiel: Ihre Männer bewachen eine Waldschneise, die in Ihr Lager führt. Zuvor sehen sie keine Probleme, doch verstürmen plötzlich die Grillen. Kurze Zeit später ist die Luft mit aufgeregt umherflatternden Vögeln gefüllt. Der Gegner befindet sich auf dem Vormarsch! Kurzzerhand greifen Ihre beherzten Recken zum Zünder und legen einen kleinen Brand. Mit Wasser sorgen die Bauern dafür, dass die Flammen das eigene Dorf nicht erreichen. Zu Ihrer

großen Freude verlassen die Schergen des Gegners das lodernde Inferno als handliche Briketts. Der einzige Nachteil dieser Aktion: die Reduzierung des Baumbestandes. Mit glühender Kohle lassen sich nämlich nur schlecht Häuser bauen. Dolle Geschichte, denken Sie jetzt vermutlich, aber was zum Teufel hat das mit »Battle Realms« zu tun? Nun, jeder beschriebene Vorgang ist im Spiel enthalten: Insekten und Vögel kündigen Bewegungen an, Holz, Stroh und Papier brennen, Wasser löscht und so weiter und so fort. Funktionierte es in Realität, funktioniert es in der Regel auch in den »Battle Realms«.

Bauernschüsse

Ebenso authentisch läuft die Aush...

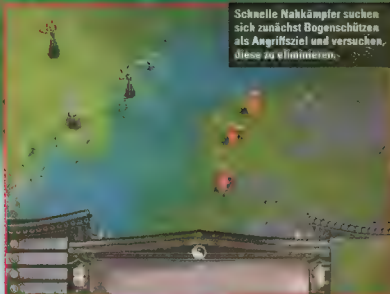


Napper, Schlapper, Bauernfinger einmal andersherum: Hier machen die Landwirte auf arglose Pferde Jagd.



Haben Sie erst einmal einen Brunnen errichtet, müssen Ihre Bauern nicht mehr bis zum Fluss pilgern.





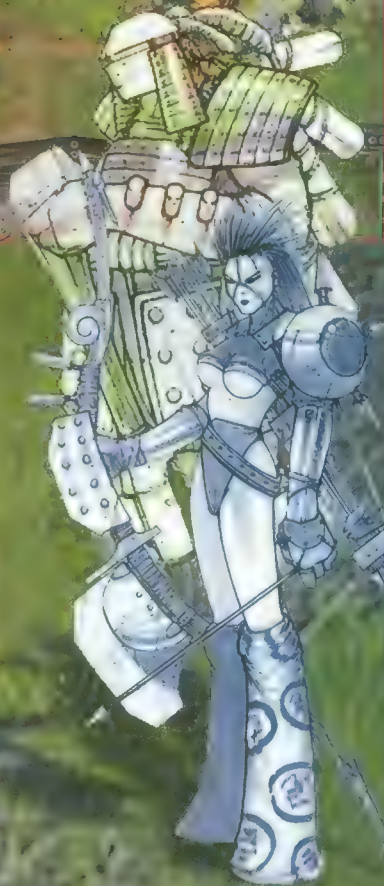
Schnelle Nahkämpfer suchen sich zunächst Bogenschützen als Angriffsziel und versuchen, diese zu eliminieren.

bung Ihrer Truppen ab. Zunächst beginnen Sie nämlich nur mit ein paar Bauernhäusern. Aus diesen kommen, Sie ahnen es vermutlich: schlitzzugige Agrikulturexperten. Sie vermehren sich im Gegensatz zu Cultures: Die Entdeckung des Vinlandes völlig ohne Ihr Zutun. Da diese für das komplette Spiel benötigt werden, ist die Zuwachsrate der entscheidende Tempofaktor. Warum Bauern so unerlässlich sind, ergibt sich aus folgendem Detail. Jede (I) Einheit beginnt ihren Dienst zunächst als einfacher Landarbeiter. Sie müssen diesen nehmen und durch verschiedene Kriegsschulen schicken, um einen tapferen Soldaten zu erhalten. Im Ursprungszustand haben die Jungs die Eigenschaft, sehr viele Schläge einstecken zu können, aber kaum welche auszuteilen (soll eine Attacke in Form eines Bauernaufstandes verhindern). Nachdem sie allerdings einen Bogenkurs für Fortgeschrittene belegt haben oder dementsprechend im Nahkampf trainiert wurden, mutieren sie zu tödlichen Kampfmaschinen. Eine Besonder-



Der wilde Wolf-Clan hat die schlechtesten Sitten. Er ist das südostasiatische Ork-Äquivalent.

heit: Mehrfachausbildungen sind keine Seltenheit. Hat einer ihrer Krieger noch Zeit bis zum nächsten Einsatz, bringen Sie ihm einfach noch den einen oder anderen Kniff im Umgang mit Armbrüsten und Co. bei. Doppelbewaffnung ist übrigens selbst bei »normalen« Einheiten nichts Ungewöhnliches. Attackieren etwa Bogenschützen Ihre Widersacher über lange Distanz mit Pfeilen, zücken sie im Nahkampf die Schwerter oder gehen gar zum Einsatz von Händen und Fäusten über. Typische Nahkampftruppen, wie etwa die Samurai, werfen flüchtenden Gegnern auch gerne mal einen Wurfftern hinterher. Die Einsatz- ➔



LIQUID ENTERTAINMENT

Anfang des Jahres 1999 gründeten Ed del Castillo und Mike Grayford die Spielfirma Liquid Entertainment. Beide schauen auf eine lange Karriere in der Branche zurück. Ed begann 1991 bei Mindcraft und zeichnete sich verantwortlich für Titel wie »Bloodstone« und »Magic Candle«. Zu echter Bekanntheit kam der ehemalige Wirtschaftswissenschaften-/Kunst-/Psychologiestudent als er 1994 zu Westwood wechselte, wo ihm der komplette »Command & Conquer« Bereich unterstand. Später arbeitet er für Origin und dort mit Branchestifanen Sid Meier (Fireaxis) und Richard Garriott zusammen. Mike hingegen begann seinen Job bei Westwood 1993 und programmierte große Teile von deren Adventure-Reihe. Sowohl die Kyrrandia-Serie wie auch »Blade Runner« gehen auf sein Konto. Zusammen versuchen die beiden nun mit vielen jungen Teamkolle-



gen von Kalifornien aus das Strategiegenre umzukrempeln. Dies könnte gelingen, betrachtet man die erstaunliche Liste an Titeln, an welchen Mitglieder von Liquid Entertainment beteiligt waren. »Beetle Adventure Racing«, »Gettysburg«, »Lands of Lore 2«, »Siege and Ambush«, »Starcraft«, »Tomb Raider 2«, »Tomorrow Never Dies« und »Warpath«.

Ihre Dörfer dienen mehr als Produktionsstätte denn als Rückzugspunkt. »Camping« soll weitgehend ausgeschlossen sein.

herum. Vielmehr versuchen sie verblissen, zu den Bogenschützen vorzudringen, während Infanterie auf Infanterie prallt. Dies dürfen Sie alles in schicken Formationen vordefinieren. Da nur eine Handvoll dieser bereits vorgegeben sind, erlaubt Ihnen ein Formationseditor vollkommen individuelle Aufstellung vorzunehmen und abzuspüren. Vom Keil über die Schildkröte bis zum Dreibeinigen Nasenbar ist es also nur ein kurzer Weg. Sollten die Mannen zwischen dem Gamet und dem Müßiggang frönen (wovon Sie das Interface aber warnt), verschenken sie jedoch nicht wirklich Zeit. Sie nutzen ihren Fronturlaub zum Schlafen der Schwerter, schauen sich von Kollegen aus anderen Berufssparten den einen oder anderen Trick ab oder lassen von einer tanzenden Geisha ihre Moral aufwerten. Die Mannen an den Piken bohren letztere gar in den Boden und klettern daran empor, um die Umgebung zu erkunden. Ein weiteres Beispiel für das geplante IQ-Update: Explodierende Geschosse bringen Gruppen dazu, auseinander zu rennen oder mit Hechtsprung hinter Steinen Deckung zu nehmen.

Der Feldherr breitet durch das ahnungslose Dorf...

Damit nicht nur die künstliche Intelligenz, sondern auch die hoffentlich beim Spieler reichlich vorhandene zum Einsatz gelangt, bezieht Liquid so weit wie möglich die dreidimensionale Umgebung ins Geschehen ein. Ein Berg etwa erfüllt viele »Zwecke«. Er versperrt allen dahinter stationierten Recken die Sicht, erlaubt den auf ihm positionierten Bogenschützen weiter entfernte Ziele zu beharren oder lässt sich als Abwurfplatz für große Steine nutzen (die dann fröhlich ins Tal rollen). An der Multiplayervariante können voraussichtlich acht Personen teilnehmen. Hier dürfen Sie nun alle vier Cans spielen, welche durch jeweils unterschiedliche Armeen auffallen. Die wilden Wolf-Anhänger schicken bössartige Werwölfe zur Jagd aus. Die geheimnisvollen Lotus-Jünger erinnern eher an eine bizarre Mixtur aus Altagyptern und Vampiren. Sie bedienen sich entsprechend mysteriöser Diener. Ein globales Laddersystem soll ebenfalls vorhanden sein. Allerdings arbeitet Liquid momentan noch daran, wie man dieses vor Cheatern sichert, damit es über eine gewisse Aussagekraft verfügt. (vs)

fähigkeit Ihrer Mannen wächst so beachtlich. Vor allem, weil hinzu kommt, dass jeder Infanterist das potentielle Zeug hat, zur Kavallerie »aufzusteigen«. Müssen Sie doch einfach nur mit Bauern wild herumstreichende Pferde zähmen oder einfach einen Feind davon überzeugen, dass er seinen Gaul nicht mehr braucht. So gewonnene Tiere dürfen Sie, nebenbei bemerkt, aber auch in der Landwirtschaft einsetzen um Ihre Erträge zu verbessern. Die Bauern selbst lassen sich, nach dem sie Ihre Pflugscharen erst einmal zu Schwertern gemacht haben, nicht

wieder zurückverwandeln. Ein permanentes Hin und Her wäre schließlich aus strategischer Sicht nicht unbedingt wünschenswert.

Alte Aufsteigenden Ninjas und Samurais

Neben selbstgezüchteten Truppen bleibt Ihnen auch noch die Möglichkeit, Söldner anzuheuern. Aus alten Karate- und anderen Kampfsportfilmen bekannte Vertreter der östlichen Verstumlungskunst wie Ninjas ergänzen Ihr Team bei Bedarf. Sie beherrschen all den Schnickschnack, den man von ihnen erwartet: in Rauchwolken verschwinden, lautlos toten, Wurfsterne »verteilen« und lustige Zeichen in erstaunte Gegner säbeln. Damit aber nicht genug. Die künstliche Intelligenz aller Kampfteilnehmer soll ebenfalls einen kräftigen Boost bekommen. Weichen unterlegene Truppen langsam zurück, erkämpfen sie sich jeden Meter, wenn sie merken, dass sie in der Überzahl sind. Benannte Soldaten lungern nicht weiterhin planlos auf dem Schlachtfeld

Wölfe und »imperial« Truppen stehen sich im Wald gegenüber. Sie warten nur noch auf Rotkäppchen und den alten Jägersmann.



Überraschung: Bogenschützen zücken bei sich nähernden Feinden plötzlich ihr Schwert, sofern vorhanden...



WARRIOR KINGS

Was kommt heraus, wenn ein permanent bekiffter Hieronymus Bosch »Braveheart« schaut, um dann sein Debüt als Spieledesigner zu geben? Die Entwickler von Black Cactus beantworten (wohl ungewollt) diese Frage: »Warrior Kings«.

Wenn wir heutzutage Surrealismus sehen wollen, schauen wir auf die schmelzenden Wachsuphuren oder stelzenbeinigen Fischwesen unserer Gratiskalender. Dem gemeinen Bauern von anno dazumal hat zumeist ein Blick aus dem Küchenfenster gereicht. Denn glaubt man den Entwicklern von

Truppenformation nehmen bei Warrior Kings eine große Bedeutung ein.



»begrenzt guten Sichtverhältnissen« dienen wollen. Je nachdem wie Ihre Wahl im Laufe der Dinge ausfällt, verändert sich der Technologiebaum, auf den Sie Zugriff haben. Wer etwa brav seine Bauern opfert, erhält irgendwann die Möglichkeit, Untote aus ihren Gräbern zu zerrn. Gottesfurchtige Zeitgenossen bekommen Hilfe von den Schergen der Inquisition (oder war es andersherum?). Unabhängig von der Gesinnung gilt jedoch eine Regel: Wer kauft, muss auch essen. Da hilft kein Luzifer und auch nicht der Allmächtige. Schon eher das Bauen von Windmühlen, Bauernhöfen und weiterer Infrastruktur. Die so produzierte Nahrung müssen Sie dann auch noch an den jeweiligen Ort des Kampfes karren. Diese Versorgungslinien wiederum sind anfällig für gegnerische Übergriffe.

Mit Keil und bösem Gerät

Beim Waffengeplänkel liegt ein wichtiger Aspekt auf den Formationen. Fünf verschiedene sind vorhanden, und sie dienen alle unterschiedlich gut den Eigenschaften der jeweiligen Truppen. Während zu einem Kreis formierte Bogenschützen eine geringe Angriffsfläche bieten, können zu einem Keil arrangierte Pikariere hervorragend ins feindliche Gemenge vorstoßen. Fassen Sie mehrere Einheiten zusammen, erhalten diese eine gemeinsame Trefferpunktzahl und verteidigen sich wenn nötig gegenseitig. Ebenfalls erwähnenswert sind die Belagerungssysteme. Jetzt können Sie endlich mit schwerem Gerät gegen feindliche Mauern ziehen und Ihren Pixelscherger zuschauen, wie sie all das nachahmen, was man aus mittelalterlichen Filmen kennt. Der Mehrspielermodus soll voraussichtlich acht Profikrieger beheimaten. (vs)

Black Cactus, stapften im finsternen Mittelalter Hexen, Dämonen und Schwarzmagier in solchen Scharen durch die Botanik, dass »Der Tag des jüngsten Gerichts« vermutlich nur eine grafische Dokumentation von Hieronymus Boschs Kindergeburtstagen war.

Im Gegensatz zu jeder anderen »Hey-J.R.R.-leih-mir-mal-deine-Mittelalter-Spielwelt entscheiden Sie sich mit Ihrem ganz persönlichen Kriegerkönig graduell, ob Sie dem Licht, der Finsternis oder eben einfach nur den

Burgen wie diese sind nicht nur Kulisse, sondern können mit den entsprechenden Hilfsmitteln gestürmt werden.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Black Cactus
- **Genre:** Strategiespiele
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:**
www.blackcactus.com
- **Besonderheiten:** Mittelalterliche Fantasy ■ Formationsbildung von erheblicher Wichtigkeit ■ 600 Einheiten gleichzeitig pro Spieler ■ Versorgungslinien, Technologiebaum abhängig von Spielgeschehen

Das Gewusel am Horizont deutet es schon an: Bis zu 600 Einheiten darf jeder Spieler steuern.

CONQUEST:

Der »Wing Commander« Chris Roberts schwingt sich wieder einmal in den Pilotensessel. Der neueste Streich von Digital Anvil ist allerdings keine Weltraumsimulation, sondern ein Echtzeitstrategie-Titel.

Jede der drei Rassen verfügt über zirka 10 eigene Schiffstypen...

Das Micromanagement übernehmen bei Defiant III-Admirale.

VIRTUELLE KÖNIGEN



Hinterbühne: 1995 hat Chris Roberts Origin verlassen, um in Austin »Digital Anvil« zu gründen. Seine bekanntesten Projekte stammten aus dem Bereich der Kinektiken: »Wing Commander« und der Kinofilm »Star Wars: The Force Awakens«. Die bekannteste Wing Commander Reihe hat bisher nach eigenen Angaben Origin über 100 Millionen Dollar eingebracht. Die »Wing Commander«-Reihe wurde durch

mehrere heiße Eisen für Microsoft im Feuer. Neben »Conquest« sind das »Freelancer« und »Lance of the Dawn«. Weiterhin bekannte Teammitglieder sind übrigens Chris Bruder Eric Roberts, dem wir »Privateer« verdanken und der ebenfalls von Origin stammende Tony Zurovec (als Programmierer beteiligt an »Ultima VII«, »Ultima VIII« und der »Crucible«-Reihe).

FRONTIER WARS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Digital Anvil/Microsoft
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 4. Quartal 2000

- **Internet:** <http://channel.microsoft.com/games/conquest/>
- **Besonderheiten:**

- **Klassen** ■ von Chris Roberts
- **Versorgungslinien** ■ spielen in 16 Galaxien ■ 2D/3D-Mischung ■ K. übernimmt Micromanagement

Das Forschungsschiff Andromeda der Terraner macht einen Hyper-sprung in nicht kartographierte Teile des Universums. Die Menschen erwarten ein unberührtes Fleckchen, das zum Siedeln und Sammeln dienen soll. Als sie mitten in den Konflikt einer außerirdischen Insektenrasse stolpern, merken sie, dass diese Annahme ein Fehler war.

Der Kampf tobt zwischen imperialen Mantids und einer Rebellenfraktion. Es handelt sich hierbei in beiden Fällen um ein Volk, das mit dem gemeinen Feld-/Wald- und Wissensameisen zu vergleichen wäre. Nur, dass die unbekannten Krabbler mit gigantischen Killerraummaschinen durch das Weltall brätzen. Im Mittelpunkt der fremden Rasse steht eine Königin. Ihre Anhänger entspringen unterschiedlichen, hoch spezialisierten Kasten. Sie haben eine kurze Lebenserwartung und im Regelfall keine Bedenken, sich selbst für »das Ganze« zu opfern. Wie ein Kriegsausieht, in welchem auf baldem. Seitens solche Paratruppen kämpfen, kann man sich leicht vorstellen. Hinzu kommen zu allem Überflusse noch die »Gegner«: die räuberischen, aggressiven und sehr feigen Rasse namens Calareons. Während die Erbkings wie immer für durchwöhnliche Truppenqualitäten stehen, bilden die Calareons genau den Gegenpol zu den auf Masse statt Klasse ausgerichteten Mantids. Trauschen und Tarnen wäre eine bewährte Kriegstaktik der Steckdosenwesen.

Unendliche Weiten

Das Ganze spielt in über Wurm- löchern verwobenen Sonnensystemen. Eine 2D-Fläche (zumindest) eine Fläche ist immer zweidimensional, aber was tut man nicht alles im Namen der Synonymknappheit(?) stellt die Hintergründe dar. Die Truppen hingegen sind alle vollkommen dreidimensional. Es soll möglich sein, die Karte beliebig zu zoomen sowie zu drehen. Sprungtor ermöglichen die Verbindung durch besagte Löcher. Das Erschließen immer neuer Territorien ist eine der wichtigsten Aufgaben. Alle Einrichtungen, die nicht zur unmittelbaren Verteidigung Ihrer Rasse dienen, müssen Sie nämlich im Planetenorbit bauen. Da jeweils zwölf Slots frei sind und jedes Gebäude einen bis vier davon »verbraucht«, erreichen Sie schnell Ihre Grenzen und müssen expandieren. Hierfür benötigen Sie die drei Grundressourcen: Erz, Gas und menschliche Besatzung. Erstere beiden fördern Sie entweder auf Planeten, Monden oder in durchs All fliehenden Feldern. Je nachdem welche Quelle Sie sich erschließen, fällt Ihre Ausbeute größer oder kleiner aus. »Grawmittelader« hingegen awachsen nur in Ihren Kolonien. Sie werden benötigt, um Raumschiffe auszustatten, welche wieder-

um für die Expansion unverzichtbar sind. Die Erweiterbarkeit und der Abwechslungsreichtum Ihrer Vehikel ist dabei vorbildlich. Neben der Tatsache, dass jede Rasse mit einem komplett eigenen Satz an Flugzeugen (zirka zehn) ausgestattet ist, »entwerfen« Sie letztere durch sechs »Bestandteile« aus, die unabhängig voneinander zu erweitern sind. Außenhülle, Schilder, Sensoren, Triebwerke, Waffen und Versorgungseinheit dürfen Sie jeweils um vier Stufen verbessern.

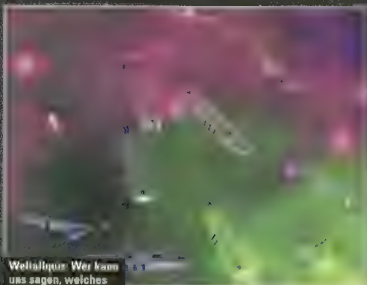


Vor einem zweidimensionalen Hintergrund tummeln sich dreidimensionale Schiffe.

« Ein Bauknopf lässt Sie durch die unterschiedlichen Fabriken zappen. »



Großangriffe sind natürlich möglich, sollen durch ein ausgefeiltes Schwächen-/Stärken-System aber weitgehend unnötig werden.



Welkites: Wer kann uns sagen, welches Raumschiff Chris Roberts fliegt?

Schlachtfeld

Die Versorgungseinheit macht eine der Besonderheiten von Conquest aus. Neben dem obligatorischen Energiebalken hat jedes Schiff nämlich eine zweite Statusanzeige, welche die Ausstattung mit Munition wiedergibt. Sind erst mal alle Rohre leer, dümpeln Ihre Einheiten nur noch hilflos durch den unendlichen Raum. Versorgung

transporter helfen, eine Nachschubkette zu errichten, die solch peinliche Zustände verhindern soll. Damit führt Digital Anvil ein strategisch bedeutungsvolles System in die RTS ein. Ab sofort finden Schlachten nämlich nicht nur um Hauptbasen und Ressourcensammler statt, sondern richten sich auch gegen die Nachschublinsen. Weiterhin bemerkenswert ist die Tatsache, dass bis zu sechs Truppeneinheiten die Geschicke ihrer Einheiten lenken. Um chaotisches Durcheinander beim Angriff auf den Gegner zu vermeiden, übernehmen erfahrene Kämpfer das Micromanagement. Dies verhindert etwa, dass eine 30-Schiffe umfassende Streitmacht versucht, ihr Feuer auf einen einzelnen Gleiter zu konzentrieren, während ringsherum die Hölle losbricht. Der jeweilige Admiral gibt sich viel mehr Mühe, die Attacken auf die jeweils sinnvollsten Ziele zu verteilen. Damit auch der einzelne Kämpfer nicht zur gesichtslosen Massenware verkümmert, steigt dessen Leistungsfähigkeit mit jedem erfolgreich bestrittenen Gefecht. Haben etwa einige Corvette-Piloten den fünften Angriff auf ein Mantislager überstanden, treffen sie Feinde künftig besser als eine frisch der Akademie entsprungene Vergleichsgruppe.

Die Einheiten der drei Rassen weichen nicht nur stark voneinander ab, sondern entsprechen im Großen und Ganzen dem Stein, Schere, Papier Prinzip. Es gibt also immer Truppentypen, die andere besonders effektiv bekämpfen. So kommt es nicht unbedingt darauf an, dass Sie sich in offener Geschwindigkeit an Ihrem Technologiebaum entlang hangeln, sondern die richtigen Kombinationen in die Schlachtschicken. Ein paar Beispiele: Truppenschiffe geben Ihnen die Möglichkeit, fremde Vehikel zu übernehmen und in die eigenen Reihen einzugliedern. Der Standardgleiter, die Corvette, erscheint zunächst höchst spektakulär. Mit seiner Flak-Aus-

rüstung ist er in der Lage, die Trägerschiffe der Mantis zu liquidieren. Große Schlachtschiffe wie die Dreadnoughts und «Flugzeug»-Träger kommen zum Einsatz, sollten Sie einmal reine Feuerkraft gebrauchen. «Missile Cruisers» hingegen verwenden Langstreckenraketen gegen Ihre Widersacher und verfügen über ein schnuckeliges Tarnsystem. Um wiederum ein solches zu knacken, finden Sie auf der gegenüberliegenden Seite der Mantis die sogenannten Seeker. Diese kleinen Scout-Units brauchen jedoch im Kampf Unterstützung, da ihre Durchschlagskraft nicht gerade legendär ist. Etwas vorzuziehen: «Predator Frigates», die mit schweren Plasmageschützen den Weg frei räumen. Einer ganz anderen Strategie folgen die «Khanirs», welche fremde Flugzeuge einfach rammen. Die dritte Gruppe auf dem galaktischen Schlachtfeld, die Caladrons, ist weitgehend defensiv eingestellt. Raketen- und ESP-Werfer halten auch widerspenstige Gegner auf Abstand. Höchst effektive Minenleger dienen dem selben Zweck. Natürlich verfügen auch die Energiewesen über das ein oder andere Offensivschiff. Solbige sind zu allem Überfluss auch noch mit Tarnvorrichtungen ausgestattet.

Konflikt kommt vor

Als wichtige Neuerung ist weiterhin der vermehrte Einsatz von «Hot Buttons» aufzuführen. So wie die von «Age of Empires» bekannte Funktion, feuert herumstehende Bauern auf Feinde, sammeln sich bei Conquest gleich eine Reihe vergleichbarer Hilfesysteme. Ein Baukopf lässt Sie durch die unterschiedlichen Fabriken zappen. Damit können Sie auch mitten in einer Schlacht schnell einen weiteren Frachter im Auftrag geben. Ähnliches gilt für Forschungseinrichtungen. Ein entsprechender Button bringt Sie der Reihe nach zu den jeweils möglichen Updates. Wie in «Dark Reign 2» katapultiert Sie «Space» zum nächsten Konfliktpunkt. Das

Ressourcenabbau garantiert. Wegpunktesystem gibt es auch. Die Karten zur Verfügung stehen, gibt es verständlicherweise keinen

EMPIRE EARTH

Gott mag die Welt erschaffen haben, aber die schwierigste Aufgabe überlässt er Ihnen: die menschliche Evolution. In Empire Earth machen Sie haarigen "Homo Erectus"-Exemplaren Feuer unter dem Hintern und jagen sie auf verschiedenste Technologieebenen.

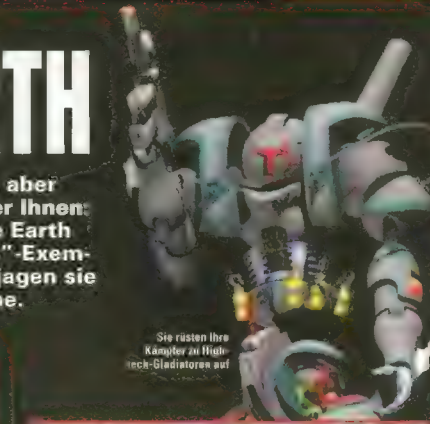
SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Stainless Steel Studios
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.empireearth.com
- **Besonderheiten:** verschiedene Spielmodi ■ 3D Welt mit realistischer Physik ■ gigantischer Forschungsbau mit 150 Wissenschaften ■ 12 Epochen ■ über 50 Einheiten ■ 3 Kampagnen mit 30 Missionen ■ Tageszeiten ■ 20 erweiterbare Gebäude ■ verschiedene Gegner ■ 20 Trainingsmissionen ■ 16 Spieler im Multiplayermodus ■ kooperativer Truppeneinsatz

Fast wie in alten Romanen: Löwen, Tigern, Kriegen oder Zehrs gibt es verakalybare Siege.

Empire Earth ist eine Kreuzung aus »Civilization« und »Age of Empires«. Sie steuern Ihre Pixelmännchen durch zwölf Generationen der Menschheitsgeschichte. Aber seien Sie beruhigt: der Begriff »Echtzeit«-Strategie ist in diesem Fall nicht wörtlich zu nehmen, sondern bezieht sich nur auf die Hektik in den Schlachten.

Es erwartet Sie eine Reise durch eine dreidimensionale Welt mit realistischer Physik, die von der Steinzeit über das Bronze- und Atomzeitalter in futuristische Sci-Fi-Szenarien führt. Dabei begleiten Sie die üblichen Plagen der einzelnen Ären: etwa Hungersnöte, die Pest, Bürgerkriege, Erdbeben, Wirbelstürme oder die globale Erderwärmung. Das Grundprinzip entspricht den üblichen RTS-Spielen: Ressourcen sammeln, Gebäude bauen, Feinde vernichten. Allerdings gibt es in »Empire Earth« vom Anfang bis zum Ende ein wenig mehr. Alle Grundstoffe wären da etwa Holz, Nahrung, Stein, Eisen, Kupfer, Gold, Öl, Nahrung, Woll, Pferde. Wobei nach und nach neue Materialien hinzukommen, beispielsweise Kohle oder Petroleum. Ebenso steht es mit der Bewaffnung. Durch Forschung erarbeiten Ihre Wissenschaftler unter anderem militärische



Sie rüsten Ihre Kämpfer zu High-Tech-Gladiatoren auf



Vom Keulenschwinger zum Meißelplaner: Anders als bei Age of Empires helfen Sie in Empire Earth die komplette Menschheitsgeschichte in den Händen.



Auch wenn hier alles sehr kriegerisch aussieht, können Sie Empire Earth genauso durch Handel und Diplomatie gewinnen.

Innovationen. Beginnen Sie mit Keulen- und Schleuderschwingern, streiten bald Ritter in glänzender Rüstung, schwere Kavallerie, Musketiere, Panzerfahrzeuge oder gigantische Kampfroboter auf Ihrer Seite. Ebenso umfangreich fällt die Bewaffnung zu See und in der Luft aus. Insgesamt gibt es keine Beschränkung für Ihre Population, wie etwa noch bei »Age of Empires«. Zur Unterstützung können Sie weiterhin historische Größen anheuern, zum Beispiel Napoleon, den roten Baron, Alexander den Großen oder Churchill. Wenn auch nicht unbedingt in dieser Reihenfolge.

Außer Krieg führen auch Diplomatie und Handel zum Sieg über Ihre Widersacher. So können Sie diesem etwa geschickte Ressourcen abfeilschen oder Teile seines Volkes mit Missionen auf den rechten Weg bringen, sprich auf Ihren. Auch Boni spendende Weltwunder sind mit von der Partie, ebenso ein Multiplayermodus für bis zu 16 Personen. Kooperatives Spielen wird durch die Möglichkeit erleichtert, ein Volk gemeinsam zu steuern. Weiterhin findet sich ein Zufallsgenerator für Karten, damit nach dem ersten Endspiel die Welt immer noch nicht genug ist. (vs)

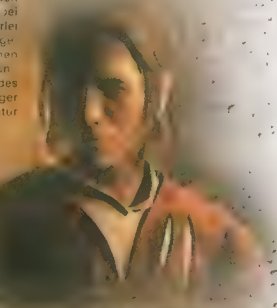
ANNO 1503 - AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT



Zu Hause bekommen Sie keinen Fuß auf den Boden? Ihr Ehepartner befiehlt den gesamten Haushalt? Sogar der Hund hört eher auf den Postboten als auf Sie? Entspannen Sie sich, denn bei »Anno 1503« schwingen Sie das Zepter und dirigieren ganze Völker.

Anno 1502 hat sich mitamt Add-on über eine Million mal verkauft. Kein Wunder, dass ein Nachfolger nicht fehlen darf. Dieser spielt 99 Jahre in der Vergangenheit, denn anno 1503 sind große Umwälzungen im Gange (von A wie Ablassbrief bis V wie Vasaletum). Eine mehr als geeignete Grundlage für Sunflowers Siedlungssimulation. Die Jubiläumsfeierheit trifft viele Europäer auf den frisch entdeckten Kontinent. Dabei gleicht die schöne neue Welt, die wir erleben, nicht der alten. Also der Vergangenheit von 1502. Was genau genommen die Zukunft ist. Aber genug der Zeit an der Verknotung. Die Ähnlichkeiten des zweiten Teils mit seinem Vorgänger sind ohnehin als ein äußerlicher Natur

und selbst hier nur scheinbar. So erwecken zwar die detaillierten Holz- und Steinbehauungen das Gefühl, schon einmal Fuß auf das digitale Neuland gesetzt zu haben. Das déjà vu trägt jedoch die komplette Engine ist original. Es handelt sich um eine Mischung aus 2D und 3D Grafikarten. Das Grundgerüst (sprich das Terrain) besteht aus einer texturierten Polygonansammlung, während die



SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Max Design/
Infogrames
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.anno1503.de
- **Besonderheiten:** Neue Grafik-
engine mit Nebel und Transparenz ■
natürlichere Beleuchtung ■ 3D-Land-
schaft in 32 Höhenstufen ■ in 90 Grad-
Schritten drehbar ■ 10 mal größer als
der Vorgänger ■ verbesserter Mehrspie-
lermodus für Internet und LAN

Gebäude gerenderte 2D-Objekte sind. Der dreidimensionale Aufbau der Landschaft sorgt dafür, dass 32 verschiedene Höhenstufen existieren. Diese nehmen, etwa als taktisches Element, auch auf das Spielgeschehen Einfluss.

Sie dürfen das isometrische Ganze in drei verschiedenen Stufen zoomen und in jeweils 90-Grad-Schritten schwenken; um so immer die volle Kontrolle zu behalten. Daher sind sowohl die Bauwerke als auch Pflanzenbewuchs nicht mehr wie an den Himmelsrichtungen gebunden. Aber nicht nur das sorgt für erhöhten Abwechslungsreichtum. Weiterhin führt 1503 unterschiedliche Klimazonen ein. Ob bei der Eisbärenjagd Eskimos feiern oder in der Wüste Beduinen vom Kamele fallen, durch die optische Darstellung gewinnt die digitale Welt einiges an Authentizität.

Wir wollen Freunde sein!

Eingeborene verschiedenster Couleur treiben sich auf den im Gegensatz zum Vorgänger gigantischen Inseln herum. Neben oben genannten Kameltreibern und Kapitän-Iglo-Werbung-Statisten, kaspieren etwa auch Indianer, Piraten oder Südsee-Insulaner durch die Botanik. Die Fauna besteht aus schätzungsweise dreißig Tierarten, die allesamt aufwendig animiert die Landschaft schmücken. Soweit zu den optischen Schmankerln! All die genannten Besonderheiten haben jedoch auch spieltechnisch Bedeutung. Angefangen mit den letztgenannten Schnuckelras Retze oder instabile Raubkatzen nehmen Einflüsse auf

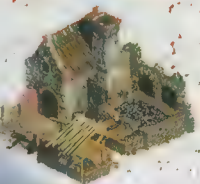


Fremde Völker wie Mauren, Eskimos oder primitive Hochwelt errichten Gebäude in ihrem jeweiligen Stil. Sie können diese jedoch nicht spielen, sondern nur Handel mit ihnen treiben.

Die wesentlichen Handlungsschritte sollen Ihnen immerhin auf dem Marktplatz auch optisch zum Ausdruck bringen. Massenschlägereien am Fischstand bleiben so nicht Asterix und Obelix vorbehalten.

Ihre Siedler, beziehungsweise lassen sich von diesen beeinflussen. Grasende Weidbewohner erschrecken etwa bei Kanonenfeuer auf und rennen um ihr Leben. Ein um die Häuser schleicher Fleischfresser hat hingegen den Effekt, dass ihre wuseligen Kolonisten Türen und Fenster geschlossen halten. Wenn sich aber niemand mehr auf die Straße traut, verändert das über kurz oder lang Ihre wirtschaftliche Situation. Die Eingeborenen sind ebenfalls nicht nur optischer Zierat. Um erfolgreich die Ihnen gestellten Aufgaben zu meistern, müssen Sie Handel treiben, was das Zeug hält. Waren beim Vorgänger hierfür nur Schiffe zu verwenden, dürfen benachbarte Dörfer nun auch per Karawane Kontakt halten. Der Seeweg bleibt Ihnen natürlich auch weiterhin offen. Allerdings mit deutlichen Modifikationen. Von der Schauluppe bis zum ausgewachsenen

Kriegsboot dürfen Sie die einzelnen Wasserfahrzeuge zu Flottenverbänden zusammenschließen. Das jedes Vehikel seine einzigartigen Vor- und Nachteile hat, sollten die Kombinationen bedächtig gewählt sein. Aber nicht nur Kanonenfeuer von Armeschiffen sorgt für eine sichere Passage ihrer Händler. Ein neuartiges Wegpunkte-System verhindert von Anfang an, dass Ihre Schipper in eine von Ihnen nicht gewünschte



Das gibt's nur hier: Mit dem Kanu am Iglo anlegen und dann auf's Kamele umsteigen...



Die komplexe Warenwirtschaft erfordert nun eine Vielfalt von Spezialgebäuden.



Farmen und Plantagen sichern die Grundversorgung der Bevölkerung.

ke Richtung segeln. Um auf das eigentliche Anliegen mit dem Warenaustausch zurück zu kommen: Sowohl die Eingeborenen als auch etwaige Computerspieler unterscheiden sich in ihren Verhaltensweisen. Da gibt es zum einen die friedlichen Naturen: »Nehme-Glas-perlen-für-unser-gesamtes-Stammes-land« – aber auch kämpferische Völker, die Ihnen tagtäglich Schläge einfließen. Für die Charakterkollektive sprich Abstufungen zwischen den beiden Extremen, sind es insbesondere. Allerdings, stehen letztere nicht völlig fest, sondern hängen in einem gewissen Rahmen dynamisch vom Verhalten des Spielers ab. Außerdem bleibt es Ihnen überlassen, vor jeder Kampagne die Feindgesinnung per Hand zu justieren. Auf diese Weise soll jeder Spiel-

ertypus bekommen, wonach es ihm gelistet egal; ob Philantrop oder Imperialist...

Kuhhandel

Dafür, dass ihnen nicht alle Freunde und Feinde sofort zu Gesicht kommen, sorgt eine Art von Kriegsnebel. Allerdings drückt dieser nicht wie etwa bei »Age of Empires 2« den aktuellen Sichtradius Ihrer jeweiligen Truppen aus. Vielmehr unterscheidet er nur zwischen erforschter und noch nicht besuchter Umgebung. Das reicht insofern auch völlig aus, als dass der Hauptaspekt schon noch nach wie vor auf dem Siedeln und Handeln liegt. Die wirtschaftliche Zusammenhänge, beziehungsweise die Produktionsketten sind entsprechend komplex. Waren früher die einzelnen Warenreihen auf zwei Stationen beschränkt (Schaffarm und Weberei), sind die Konstellationen in 1503 umfangreicher. Das Bergwerk beliefert die Erzschmelze, diese sendet das Rohmaterial weiter an die Gießerei. Da manche Gebäude nun mehrere unterschiedliche Erzeugnisse liefern (Schaffarm liefert Wolle und Fleisch), vernetzt sich das Ganze entsprechend. Neben der normalen Ausweitung der Produktion existieren Sondergebäude, wie zum Beispiel Klöster, welche das Erforschen zusätzlicher Optionen bieten. Bekehrte Mönche zeigen dem Bauern von nebenan, wie er effektiver Getreide anbaut. Rohstoffe beziehen Sie des weitern nicht nur vom Hersteller. Kleine Verkaufsstände ermöglichen es der Dorfbevölkerung, diverse Vorläufe zu erstellen. Sollte einmal wieder entgegen Ihrer Planung eine Warenkette unterbrochen werden, sehen Sie das direkt am Verhalten Ihrer Kolonisten. Schleppen diese im Normalzustand prall gefüllte Taschen aus dem kleinen Fischladen um die Ecke; entstehen bei Körperlichkeit tumultartige Szenen. Auch dies nicht der eigentlichen Wirtschaftslage zuträglich ist, braucht wohl nicht extra erwähnt werden. Auch an anderer Stelle zeigen die pixeligen Computerbewohner ein interessantes Maß an Aktivität. Denn läuten zum Beispiel die Kirchenglocken, macht sich das gesamte Dorf auf die Socken und besucht den Gottesdienst.

Kommt Feind, kommt Bat

Trotz oben gemachter Einschränkung wurden die Möglichkeiten zur Kriesführung im Gegensatz zum Vorgänger erweitert. Das neue Kampfsystem soll mehr Spielraum für militärische Strategien bieten. Unter Fußtruppen gibt es solche mit Fern- und solche mit Nahkampfwaffen. Letztere erhalten Vorteile, wenn Sie von erhöhtem Terrain attackieren. Ihre Sichtweite und Angriffstärke verbessert sich. »Kunstliche



Stranges Mittelalter: Die Detailliebe macht auch vor Fassaden nicht halt. Als Ausgleich für den mangelnden Reichtum eines Klosters helfen deren Insassen, den Getreideanbau der Bauern zu verbessern.

Hohenunterschiede wie Stadtmauern erzielen dabei den gleichen Effekt und erhalten so eine große Bedeutung. Sunflower hat in punkto Kriegsführung aber auch Altlasten entsorgt: War es Anno 1602 noch möglich, vor den heranstürmenden Widersachern Türme zu errichten, blieben dem Spieler nur Bauwerke in der Reichweite feindlicher Geschütze verwehrt. Musikalische Untermauerung von dramatischen Passagen ist ebenfalls eingeplant. Beginn etwa des Sibelgerassel, wird auch die Hintergrundmelodie anschwellen und an Dramatik gewinnen. Ganz wie bei einem Filmsoundtrack. Ebenso unterscheiden sich akustisch die unterschiedlichen Klimazonen: Während orientalische Klänge im warmen Süden widerhallen, sorgt im eissigen Norden vermutlich rhythmisches Zehneklapp parry für die entsprechende Atmosphäre. Einen Multiplayermodus soll es nach aller Voraussicht ebenfalls geben. Da Anno 1603 allerdings erst im 2. Quartal 2001 erscheint, dürfte noch nicht mehr zu sagen sein, dass die ausgebaute Diplomatie nicht

interessant zu werden verspricht. Es sollen Handelsabkommen verschiedener Art, bis hin zu Zöllen und unterschiedlichen diplomatischen Beziehungen zu anderen Spielern, existieren. Wie das ein Detail aussehen wird, ist ebenfalls noch nicht endgültig entschieden. Ein Editor wird ebenfalls erhältlich sein, allerdings erst zusammen mit dem ersten, offenbar schon geplanten Add-on (vs)

» **Grasende Waldbewohner schrecken bei Kanonenfeuer auf und rennen um ihr Leben.**«



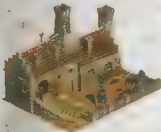
Der Steinbruch



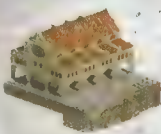
Das edle Siedlerdomizil



Eine ungewöhnliche Tankfarm



Die niedliche Feuerwehr



Das größte Handelskontor



Eine kleine Mine

DIE SIEDLER 4

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** 8-ue Byte Software
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.siedler4.de
- **Besonderheiten:** frei zoombar ■ drei spielbare Rassen ■ vier Kampagnen ■ 50 Siedlertypen ■ See- und Landangefechte ■ großes Tutorial ■ nur noch 8 Spieler gleichzeitig ■ Voice Chat ■ Weltranglisten

Wenn Blue Bytes Siedler zum vierten Mal die Hütten auf Ihrer Festplatte errichten, bedrohen von Schattenkraut besessene Finstergärtner ihre Existenz. Nehmen Sie sich ein Herz und helfen Sie den knuddeligen Pixelkolonisten.

DIE NEUEN SIEDLER

Während im dritten Teil Rom, Ägypten und Asien um die Vorrherrschaft kämpften, tummeln sich nun zwei neue Rassen im Siedlungsgebiet. Sie unterscheiden sich nicht nur rein optisch voneinander, sondern erzeugen unterschiedliche Produkte, halten andere Haustiere und verfügen über verschiedene Bewaffnung.



Die Amazonen sind die Kriegerinnen des dritten Teils.



Der neue Mann, der die Amazonen begleitet, ist ein Krieger.



Die kleinen Siedler sind die Kinder der Amazonen.

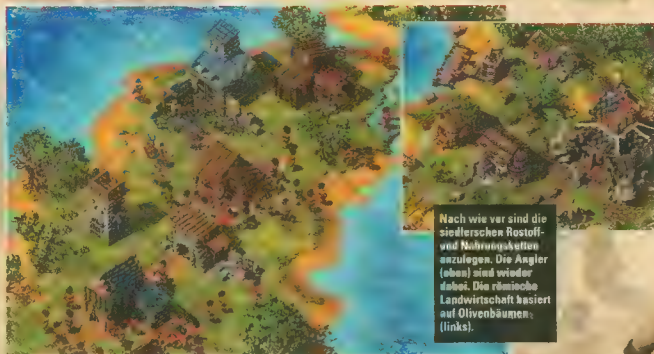


Der neue Mann, der die Amazonen begleitet, ist ein Krieger.

Statt ägyptischer Pyramiden dürfen wir diesmal farbenfrohe Maya-Tempel in ihrer ganzen Pracht bewundern.



Sehen Sie lebendige Dschungelstädte aus, wenn Sie sich nicht vom Grünzeug überwuchert sind...



Nach wie vor sind die siedlerischen Reststoff- und Nahrungsketten anzulegen. Die Angler (oben) sind wieder dabei. Die römische Landwirtschaft basiert auf Olivenbäumen (links).

gehirnverweichend allgewaltig ist, dass sie sich in Großbuchstaben anreden lässt, reagiert auf einen derartigen Aufstand natürlich eher ungehalten. Das Ergebnis des Putsch: Morbus bekommt einen geflügelten Tritt in seinen Allerheiligsten und saust geradewegs aus dem Reich der Götter auf die Erde. Da unser Bösewicht aber eine ganz gerüstige Kräuteralergie hat und als erster Anti-Öko der Geschichte auch noch eine heftige Abneigung gegen die Farbe grün, sorgt er auch hier nur für Ärger. Angefangen damit,

lassen. Da die künstliche Intelligenz und das strategische System auf den Konflikt mit diesen eingestellt sind, bringen vermutlich auch die (mit Sicherheit) folgenden Add-ons keine Möglichkeit, das »dunkle Volk« zu kontrollieren. Genug Abwechslung sollten allerdings schon die drei vorgegebenen Rassen bieten. Zum einen bauen sie unterschiedliche Gebäude, die auch in Sachen Funktionalität von einander abweichen. Weiterhin stehen Ihnen individuelle Kämpfer und Kriegsmaschinen zur Verfügung.

Angemessen. Katastrophe durch die Landschaft. Die Mayas hingegen bereiten mit Feuerspucken ein schmackhaftes Gegner-BarBQ. Zu den Nordmännern helfen riesige Hammer, auch die stabilste Mauer in Trümmer zu legen. Auf allen drei Seiten sind nun verstärkte Marineeinheiten vertreten. Kanonenboote sorgen dafür, dass Sie Ihren Dortseil frei von Ungeziefer halten können. Ebenso sollen Sie Offiziere beschäftigen dürfen, welche Ihre

»Das dunkle Volk besteht nicht gerade aus den hellsten Köpfen«

dass er seine eigene Rasse erschafft. Sie trägt den wahnsinnig mystischen Namen »das dunkle Volk« und wird für Mächenschaften bekannt, denen es entsprechend an Heiligkeit mangelt. So bildet Morbus eine erkleckliche Anzahl Gärten aus, die herumflitzen und die ehemals blühenden Landschaften mit »Schattenkraut«TM zuflanzen. Gegen anderslautenden Gerüchten ist dessen Besonderheit weniger, dass es unsere Siedler in grinsende Gestalten mit roten Schlitzaugen verwandelt. Vielmehr entzieht es dem Boden jegliche Nährstoffe und verwandelt ihn in unbebaubare Wüste. Dass dies bei den anderen Erdenbewohnern nicht gerade Begeisterungstürme hervorruft, lässt sich nachvollziehen.

Wohin Rassen haben

Zum genannten Zeitpunkt entspricht die Bevölkerung drei Rassen als da wären: Mayas, Römer und Wikinger. Sie wählen eine, um das Böse an der Wurzel zu fassen beziehungsweise mit Stumpf und Stiel auszureißen. Die schattenkrautpflanzenden Finsternisse bleiben allerdings dem Computer über-

Die Römer bringen Heiler zum Einsatz, die angeschlagenen Kameraden auf die Beine zurückheilen. Die Wikinger zeichnen sich durch acht-schwingende Berserker aus. Die Besonderheit der Mayas liegt in knubbeligen Blasrohrschützen, die Feinde hinterhältig vergiften können. Um Festungen zu schleifen, zernien die Römer nach wie vor



Die Spezialgebäude verarbeiten und veredeln Rohstoffe und Lebensmittel, damit das Volk satt und wehrhaft wird.



Liebvolle Idylle. Sanfte Rauchfahnen, idyllische geschlängelte Bäche und eine allmählich einsetzende Schnecke verwehren das Auge des Betrachters.

Wohntürme, gepanzerte Fußtruppen und Wurfmaschinen bilden das Herz Ihrer römischen Armee.



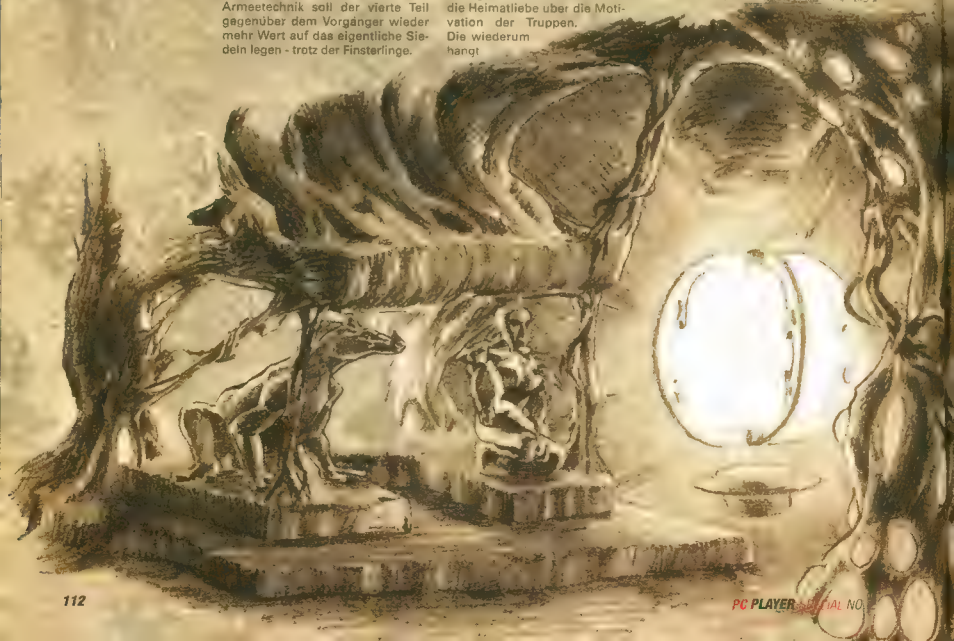
Fußtruppen dirigieren. Eigene Soldaten rennen nun nicht mehr im Gansemarsch in feindliche Schwärme, sondern behalten gut formiert die Oberhand. Was bis hier recht martialisch klingt, tritt eigentlich recht selten auf. Trotz verbesserter Armasetechnik soll der vierte Teil gegenüber dem Vorgänger wieder mehr Wert auf das eigentliche Siedeln legen - trotz der Finsterlinge.

Unser Dorf soll endlich schöner werden

Die Kampfeskraft Ihrer Mannen hängt nicht wie zuvor von der Goldbarrenproduktion ab, welche über einen einfachen Wirtschaftskreislauf zu regeln ist. Vielmehr entscheidet die Heimatliebe über die Motivation der Truppen. Die wiederum hängt

davon ab, wie es um Ihre Siedlungsqualitäten bestellt ist. Besteht Ihr Imperium aus einigen windschiffen Holzhütten und herrscht notorische Rohstoffknappheit, sind die Soldaten laisch und werden von Feinden leicht in die Steinzeit zurückgeprügelt. Erstarrt Ihr Reich jedoch im Glanze des Wohlstandes und erstreckt sich über weite Teile des Kontinents, springen Ihre Soldaten beherzt in die Bresche, um dunkle Völker zu vertrimmen. Kampf allein reicht aber nicht aus, dieser Bedrohung Herr zu werden. Denn wo Ihre Widersacher den Boden ausgelaut zurücklassen (erinnert an die Strategie der verbrannten Erde), wächst ja keinerlei Ernte mehr heran. Daher benötigen Sie einen Gärtner, welcher kahle Flächen wieder aufforstet und so das erneute Siedeln ermöglicht. Eine weitere Klasse, die es im dritten Teil nicht gab, ist der Jäger. Blue Byte besinnt sich auf alte Werte und lässt mit Pfeil und Bogen bewaffnete Fittreilforster durchs Dickicht streifen. Ihre potentielle Beute besteht aus Vögeln, Hasen, Rehen und Wildschweinen.

Zu Ihren Truppen gesellt sich der Saboteur. Seine Aufgabe ist es, feindliche Gebäude zu, nun ja, Sie ahnen es wahrscheinlich schon, sabotieren. Da vernichtete Produktionsstätten Auswirkung auf das





gesamte Ökonomische System hat sind die strategischen Vorteile klar. Gegenmaßnahmen dürfen natürlich auch nicht fehlen. Erwarten Sie den Einmarsch feindlicher Agenten, versehen Sie einfach die eigene Siedlung mit Fallen.

Männer braucht das Land

Was die Komplexität der Produktionswege angeht, hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel getan. Um die Spieler nicht zu überfordern, hieß es hierzu von Blue Byte. Trotzdem ergeben sich auch in diesem Gebiet zahlreiche Detailveränderungen. Der Transport von Waren erfolgt über Eselskarrn und vermutlich Handwagen. Zwar dürfen Sie die Straßen nicht selbst anlegen, doch verändern diese ihr Aussehen durch stete Benutzung. Sprich, er verbreitert sich bei heftiger Benutzung. Das wiederum hat Einfluss auf die »Reisegeschwindigkeit« der wuseligen Gesellen.

Appropos wuselig. Selbst, wenn die Grafik stark an Teil 3 erinnern sollte: dahinter steckt eine ganz neue Engine. Die Modelle sind zudem doppelt so groß wie zuvor. Das fällt zwar auf den ersten Blick nicht auf, jedoch macht es sich nach geraumer Spielzeit bezüglich des Detailreichtums bemerkbar. Vor allem deswegen, weil die Karte ab sofort stufenlos zoombar sein soll. So können Sie die putzigen Bewohner Ihrer Computerwelt ganz genau unter die Lupe nehmen. Dabei werden Sie vermutlich bemerken, dass es sich bei »Siedler 4« um ein großes Patriarch handelt. Frauen suchen Sie vergebens. Wie sexistisch die Begründung hierfür ist, mag jeder selbst entscheiden. Nach Aussagen von Blue Byte haben nämlich Damen deswegen keinen Eingang ins Spiel gefunden,

weil es schwer sei, diese gleichzeitig grazil und drollig zu gestalten. Warum Frauen unbedingt grazil aussehen müssen, wissen hingegen allein der liebe Gott und die »Jungs« von der Zielgruppenforschung. Und natürlich die Programmierer von Blue Byte. Nur komisch, dass es mit »Die Siedler Geheimnis der Amazonen« bereits ein Add-On voller drolliger Siedlerinnen gab. Ob sich das etwa nicht gut genug verkauft hat? Oder gefiel es der männlichen Zielgruppe nicht so gut?

nach nicht entwickelt werden. Einen dazugehörigen Editor gibt es zumindest nicht in der Originalversion. Nicht ausgeschlossen ist jedoch, dass er im Rahmen eines Add-Ons auf den Markt kommt. Abschließend sei noch erwähnt, dass Blue Byte versucht, die Kolonisten auch außerhalb der Computerwelt anzusiedeln. In Zusammenarbeit mit dem Ehapa-Verlag soll nämlich ein Comic erscheinen, das sich jeweils einem Charakter jeder Rasse annimmt. (vs)

» Warum Frauen unbedingt grazil aussehen müssen, wissen allein der liebe Gott und Zielgruppenforscher.«

Damit die Fangemeinde im Netz so breit bleibt wie bisher, verzichtet Siedler 4 natürlich nicht auf einen Multiplayermodus. Im Gegensatz zum Vorgänger sollen zwar nur noch acht Leute gleichzeitig in einem Spiel bauen dürfen (vorher waren es sechzehn). Dafür spendierten die Muhlendorfer einige nette Features. So gibt es das »Wettssiedeln«, wo es weniger auf kriegerische Auseinandersetzung als auf schnelles Hausbauen ankommt. Ferner ermöglicht ein Cooperative-Modus, gemeinsam gegen das »dunkle Volk« vorzugehen. Voice Chat, ein »Diablo 2«-artiges Laddersystem (Rangliste) und individuell erstellbare Wappen runden die Auswahl ab. Spezialisierte Multiplayerkarten werden aller Voraussicht



SACRIFICE

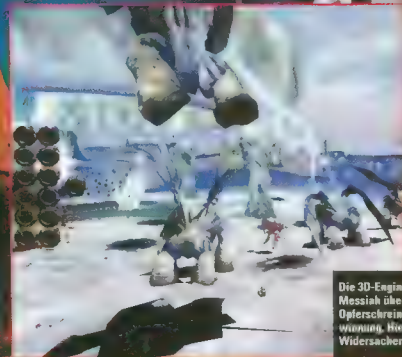
Nach »Earthworm Jim« und »MDK« reisst die Serie der Abnormitäten aus dem Hause Shiny nicht ab. Schon bald gibt's eine »Göttersimulation«, die einmal nicht vom Peter Molyneux stammt. Man merkt's gleich...

Magic the Gathering in 3D und auf einem LSD-Trip. So könnte man das Spielprinzip von »Sacrifice« zusammenfassen. Wenn Ihnen schon Programme wie »Black & White« (siehe Preview ab Seite 124) zu bizarr erscheinen, lesen Sie erst gar nicht weiter. Bei Shiny's neuestem Echtzeit-Strategiespiel toben die Götter – und sie haben alle einen gewaltigen Sockenschuss. Es sind exakt fünf und sie teilen sich die fliegenden Inseln von Gleebe. Da Götter miteinander in etwa so gut auskommen wie Palästinenser und Israel, ergibt sich der Rest der Geschichte automatisch. Der Verein anonymer Omnipotenten wählt magisch begabte Menschen für seine Stellvertreterkriege. Sie stehen als

Zaubersöldner zwischen den Fronten und versuchen nur, die ihnen bevorstehenden 46 Missionen heil zu überstehen. Die magische Macht Ihres Bildschirmfigur wächst dabei zusehends, so dass man durchaus von Rollenspielelementen sprechen kann

Magic makes the world go round

Im Spiel kreist sprichwörtlich alles um Ihren Charakter, den Sie aus dreidimensionaler Rückansicht erblicken. Denn bei »Sacrifice« errichten Sie keine Lager zur Monsterproduktion. Vielmehr zaubern Sie Ihre Schergen à la »Magic the Gathering« aus der dünnen Luft. Da verständlicherweise dies nicht beliebig vorstatten gehen darf, dreht sich das Ressourcenmanagement um Seelen (und Mane). ➔



Die 3D-Engine von Sacrifice wurde von Messiah übernommen. Opferschreine dienen der Truppengewinnung. Hier konvertieren Sie Ihre Widersacher zum »richtigen« Glauben.



SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Shiny Entertainment
- **Genre:** Strategiespiele
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.sacrifice.net
- **Besonderheiten:** 5 Götter, 46 Levels in 10er Paketen ■ 55 Monster ■ über 50 Zauber ■ Mission-Engine ■ abgedrehtes Szenario ■ kein Basenbau, sondern mobile Hauptquartiere (Magier)

Bei Shiny toben die Götter ...
und sie haben alle einen
gewaltigen Sockenschuss.

IMMER FLÜSSIG

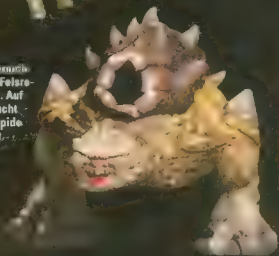
Götterspeise: Der Lebenssaft von Kreaturen hält die Götter am Leben. Vorzugsweise fressen die Allmächtigen jedoch die Seelen ihrer Feinde. Muss am Geschmack liegen. Hier jedenfalls eine kleine Sammlung der bizarren Opferkammer. Ein Großteil von ihnen dient James, dem Gott der Erde.



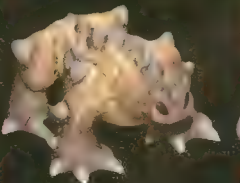
Basilisk: Der Basilisk verwandelt seine Opfer mit einem starren Blick zu Stein. Diese Transformation wirkt entgegen den griechischen Mythen nur temperärs. Das juckt unser Raptil allerdings wenig; es ist Wiederholungstäter.

Wunderkugel:

Dieses laufende Katapult vernichtet Feinde mit prasselndem Felsregen. Keine subtile Strategie. Auf der anderen Seite, wer braucht kluge Taktiken, wenn er stupide Effektivität vorzuziehen hat...



Flummox: Für ihren unwerfenden Charme so bekannt, wie für kluges Kampfvorgehen, beharken die Flummox ihre Gegner mit Steinen. Großen Sinnes. Platte Feinde beschweren sich nicht über numpfinden Stil.

**Götterschergen:**

Diese Götterschergen machen wirklich die Drecksarbeit. Sie verwurzeln sich mit dem Untergrund und schießen den aufgesaugten Schmelzer gegen herankommende Feinde. Was wonder't, dass ihre gesamte Masse auf dem Olymp ausgearbeitet hat.

Steinher:

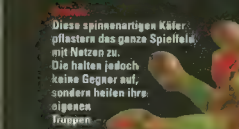
Steinher braucht so garf am wenigsten Steine, der herausgefordert, den hat, wie man läuft. Da er dünn gerne und schnell ist, sollten Feinde lieber nicht in Weg herkommen.

IMMER FLÜSSIG

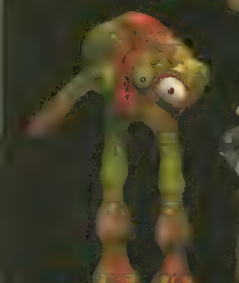


Modeller

Auch wenn Cinesgen diese Kreaturen ein wenig anders in Erinnerung haben mögen, es handelt sich tatsächlich um Grendins. Sie locken feindliche Truppen an und fressen sie nur nach Mitternacht.



Diese spinnenartigen Käfer pflastern das ganze Spielfeld mit Netzen zu. Die halten jedoch keine Gegner auf, sondern helfen ihre eigenen Truppen.



Reizent

Nichts für schwache Mägen, denn die Mutanten nutzen ihre eigenen Körpersäfte und eingeleiteten Krankheitserreger als Projektilwaffen. Bei der »Scheure Pickelquatsche« zittern selbst härteste Gegner.



Trupp

Ein Trupp besteht aus toten Schlägen auf den Kopf des Gesprächspartners. Kein Wunder also, dass nur die steinernen Essensplätze einen Platz in ihrer Reihe finden. Da gewinnt der Begriff »totquatschen« neue Dimensionen.

Trolle regenerieren ihre steinernen Körper und sind daher kaum tot zu kriegen. Es handelt sich also bei ihnen weniger um Kammernführer. Es sind eher Steinkolfer, an denen Feinde sich die Zähne ausbeißen.



Opfern Sie nämlich gegnerische

Kämpfer, um die Energie für neue Anhänger aus der Leinwand zu gewinnen. Das ist die Tatsache, dass Ihre Gegner aber nur dadurch besiegt werden können, dass Sie deren Altar zerstören, resultiert die dualistische Wichtigkeit der Opfergabe. Genau wie Manomaten steuern Wind, die davon ausschöpfende Energie nur geringe Distanzen. So liegt es nahe, die guten Positionen in der umhüllenden Umgebung dieser Marktpunkte nicht aufzugeben. An denen werden sich daher die Magier regelmäßig versammeln um ihre 55 Kreaturen aufeinander zu betreten. Dabei gehen sie sich gegenseitig mit Zaubern zu befehlen. Letztere umfassen einfache Offensiv- und Defensivsprüche,

Ein Meteor auf Haupt erspart die Axt im Hals. Bei so einer Attacke hilft nur noch heillose Flucht...

Die meisten Konflikte drehen sich verständlicherweise um die in der Landschaft verstreuten Altäre.

IMMER FLÜSSIG

Fünf Feinde stellt ihr selbst. Ihr ganzes Magierdasein von dem Sie herumschubst. Das ändert sich bei diesen Paradebühnen – Ihren potenziellen Arbeitgebern – leider nicht.



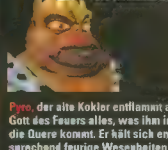
Charnel ist der Gott des Todes. Verständlicherweise möchte deswegen keiner mit ihm spielen. Gleiches gilt für Dufale und Dammes.



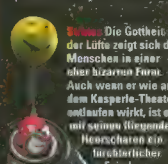
James ist die Reinkarnation von Earthworm Jim. Bezeichnenderweise handelt es sich bei ihm auch um den Gott des Erdreiches.



Yagham, die von sich selbst immer in der Mehrzahl redet, nennt sich Göttin des Lebens. Als weise Mutter verfügt Sie über all die Kräfte der „guten“ Seite. Sie kennt vor allem die Hohlkugel.



Pyro, der alte Koklor entflammt als Gott des Feuers alles, was ihm in die Quere kommt. Er hält sich entsprechend feurige Wesenheiten.



Rebus: Die Gottheit der Lüfte zeigt sich den Menschen in einer eher bizarr Form. Auch wenn er wie aus dem Kasperle-Theater auftritt, wirkt, ist er mit seinem Ungeheuer Menschchen ein fürchterlicher Feind.

erstrecken sich aber auch auf landschaftsverformende Knaller wie Vulkanausbrüche, allesverschlingenden Regen, tosende Wirbelstürme oder gewaltige Erdbeben. Neue Tricks lernen Sie unter anderem durch das Besiegen von Gegnern (es gibt übrigens um die 50 Zauber). Das soll die heutzutage oft geforderte Verlagerung der Echtzeitstrategie auf den Offensivbereich bringen. Für die Truppenbewegung stehen sechs Formationen und ein Wegpunktesystem zur Verfügung. Weiterhin entscheidet aber Ihre Verbindung zu den Göttern über Ihr Vorankommen in Giebo. Da sie alle ihre eigenen Spezialgebiete haben, kann es durchaus zweckdienlich sein, noch während des laufenden Spiels die Fronten zu wechseln. Warum nicht

die ausgestreckte Hand des Todesgottes annehmen? Wer will schon Gegner ewig leben lassen?

NIMM AUF DEINER KARTE

Somit rückt das Ressourcenmanagement für den eigentlichen Strategiepart, nämlich das Dirigieren Ihrer Truppen, in den Hintergrund. Das bedeutet wiederum, dass mit umfangreichen Schlachten mit großer Monsterbeteiligung zu rechnen ist. Um solchen Aufgaben gewachsen zu sein, verwendet die eingesetzte »Messiah«-Engine einen kleinen Trick. Ab einer bestimmten Anzahl von Polygonen auf der sichtbaren Fläche unterlägert das Programm einfach bestimmte Abschnitte, die nur dem Detailreichtum dienen. Zwar fällt dies auf, wenn man genau

hinschaut, doch bleibt für solch beschauliches Bildschirmgestarr während eines Gefechtes in der Regel sowieso keine Zeit. Da freut sich der Spieler viel eher darüber, dass auch sein PentiumIII/300 nicht ins Stocken gerät. Einen Multiplayermodus mit 25 Extrakarten finden Sie auch. Bei diesen hatte Eric Flannum seine Finger im Spiel, der schon bei »Starcraft« erfolgreich dafür sorgte, dass die Level gut ausbalanciert und fair sind. Mehr als vier Kontrahenten auf einmal dürfen allerdings nicht gegeneinander antreten. Dafür erhalten Sie über den obligatorischen Deathmatch- und Cooperativemodus noch weitere Varianten zur Auswahl, auf die Shiny zur Zeit allerdings nicht näher eingehen wollte. (vs)

So offensiv ging es selten in einem Strategiespiel zu. Und seid Fantasy General nicht mehr so magisch!



Schön bunt: Sacrifice versucht erst gar nicht, realistisch zu wirken.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Pyro Studios
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.pyrostudios.com
- **Besonderheiten:** 3 Kampagnen mit etwa 15 Missionen ■ 3D-Grafik mit fester Kamera ■ kein Gebäudebau ■ historischer Hintergrund ■ weniger Zufall- und mehr Textelemente ■ Truppenformat on als wichtigster Strategiestandort



Gleich 16 Kampagnen wie dieser Belagerungsturm (oben und rechts) wird es aller Voraussicht nach geben



PRAETORIANS

Was die Welt alles den Römern zu verdanken hat: Thermalbäder, Aquädukte, römisch-germanische Museen... Und in wenigen Monaten beglücken uns die Italiener mit ihrer Strategie.

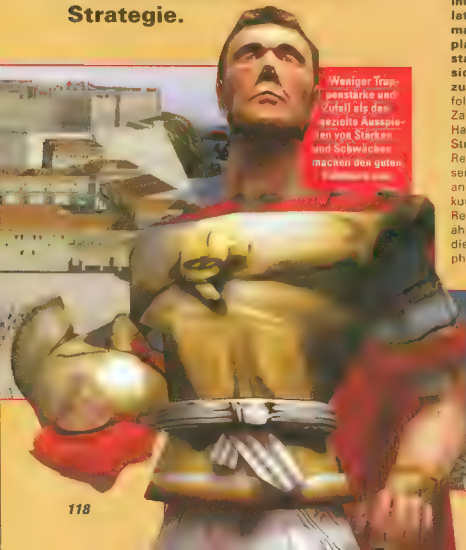
Bie spanischen Pyro Studios dürften jedem Strategen ein Begriff sein. Haben Sie doch mit ihrem Erfolgstitel »Commandos: Hinter feindlichen Linien« weltweiten Ruhm, Ehre und prasselnde Umsätze erreicht. Über eine Million Exemplare schlugen sie von ihrer spannenden Soldatensimulation los. Im Gegensatz zu manch anderem Entwickler, plant das ungefähr 80 Mann starke Unternehmen aber nicht, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen. Obwohl Lorbeeren nachfolgetechnisch der Wink mit dem Zaunpfahl, respektive Plüm sind handelt es sich doch hierbei um ein Strategiespiel, das im römischen Reich angesiedelt ist. Um genau zu sein, geht es, wie der Name dezent andeutet, um die Praetorianer. Eine kurze Erklärung für Sci-Fi Fans: Die Rede ist <nicht> von den ganz ähnlich klingenden Außerirdischen, die ein Faible für menschliche Trophäen haben. Auch nicht von den

gleichnamigen Elitekrieger der bekanntesten aller »Alien«-rassen. Obwohl diese schon den richtigen Hinweis geben: Waren die Praetorianer doch eine von Kaiser Augustus ins Leben gerufene Leibgarde der römischen Caesaren. Als treue Bodyguards schützten Sie die alten Kiffe vor Feinden inner- und außerhalb des römischen Reichs (Konstantin I. löste die Truppe übrigens um 300 n.C. auf). Seien Sie aber unbesorgt, Ihre Aufgabe ist es nicht, in den Gemächern des Caesars herumzulungern und zwie lighte Gestalten auszumustern. Vielmehr schlüpfen Sie in die Rolle eines großen Feldherrn und peitschen Ihre Legionen kreuz und quers durchs Imperium.

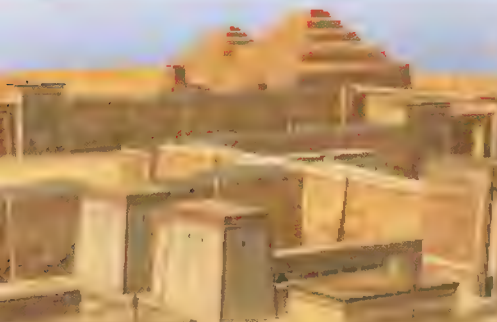
S.P.Q.R.

Da das Reich der Sandalen-Itaker bekanntlich ein großes war, erstreckt sich Ihr Einsatzgebiet über weite Teile Europas. Sie treten etwa in Ägypten vor Pyramdenkulisen gegen gepanzerte Streitwagen an. In Gallien unterwerfen Sie barbari-

Weniger Truppenstärke und Zufall als den meisten Auspielen von Stärken und Schwächen machen den guten Strategen aus



Schiffe dienen den Praetorianern ausschließlich als Transportmittel, im Kampf lassen Sie sich nicht einsetzen



sche Horden (mit einem unnatürlichem Hang zu Wildschweinen, so man den »Historikern« Uderzo und Goscinny Glauben schenken darf). Dann wiederum verteidigen Sie im Herzen des Imperiums italienische Stellungen. Dies alles bekommen Sie in schicker Dreidimensionalität aufgetischt. Und zwar mit zwei feststehenden und die strategische Ansicht. Damit wird der Blick für das Wesentliche erhalten: die eigenen Truppen. Allein auf der römischen Seite sind 18 verschiedene Einheiten plus 15 Kampfgeräte zu dirigieren. Nicht alle entsprechen dem historischen Vorbild. Diverse Eigenkreationen sollen den Abwechslungsreichtum erhöhen. Ihre Gegner verfügen über Kombattanten,

gen die »Britannen« Männer, auch mal von ihren Pferden, um Hindernisse wie Stadtmauern zu überwinden. Ebenfalls der Taktikerhöhung dient das Prinzip, dass Zufallsergebnisse nahezu ausgeschaltet sind. Oben genannte Stärken entscheiden fast ausschließlich über den Erfolg bei den Scharmützeln zwischen den einzelnen Truppen. Um Sie weiterhin vor Überraschungen zu schützen, verzichtete Pyro auch weitgehend auf den Kriegsnebel. Sie überblicken daher gleich zu Beginn das gesamte Schlachtfeld und können Strategien ausarbeiten. Einzige Ausnahme: Die Nachtsicht. Hierbei wird auf das System des langsamen Vortastens zurückgegriffen, um dem Feldherrn eine Umstellung seiner Vorgehensweise abzu-

» Bis zu 5000 Krieger belagern sich zu Tode... «

die sowohl äußerlich als auch strategisch von den Ihrigen abweichen. Während sich die an sich schwachen Gallier durch zahlenmäßige Überlegenheit auszeichnen, überraschen die in etwa gleich starken Ägypter durch originelle Belagerungsgerätschaften. Obwohl alle Truppen samt Ausrüstung in 3D auftreten, schafft es die Engine, bis zu 5.000 gleichzeitig darzustellen. Die eigentlichen Kämpfe sollen allerdings mit weniger Männern auskommen. Schließlich versucht Pyro den Hauptaspekt von Massenschlachten auf die Taktik zu verlagern. So wird die individuelle Stärke- und Schwächenverteilung der Legionen interessant. Bogenschützen fallen im Nahkampf natürlich wie die Fliegen, schalten über große Distanz jedoch jede andere Art von Infanterie aus. Streitwagen können sich den Fernkämpfen zwar mit großer Geschwindigkeit nähern, würden von Speerträgern jedoch schnell aufgespießt.

Die Kavallerie ist nicht wie bisher üblich fest mit ihren Gäulen verwachsen. Sollte es nötig sein, stei-

offensichtlich. Wen trifft man schließlich besser: Einen im Düstern herumschleichenden Legionär oder eine lampionschwingende Kohorte? Ferner spielen Formationen eine wichtige Rolle. Rufen Sie etwa Ihre Legionäre zu der von Asterix und Obelix bekannten »Schildkrote« zusammen, sieht das nicht nur lustig aus. Ihre Bewegungsgeschwindigkeit sinkt, dafür werden die Kämpfe nahezu unverwundbar gegenüber feindlichen Fernkämpfern. Außer, jene feuern Katapulte und ähnlich schwere Geschütze ab. Dann erweist sich das dichte Zusammenkauern als uberaus nachteilhaft. Pikenträger wiederum können schmale Übergänge wie Brücken für Bogenschützen oder Streitwagen beinahe völlig blockieren. Bis der entsprechende Dosenöffner in Form fliegender Felsbrocken anrückt.

Kleiner Reittipp

Die Anzahl von Streitern, die Sie ins Feld führen, variiert jedoch nicht besonders stark. Das Ressourcenmanagement ist nämlich auf ein



Minimum zurückgeschraubt. Ganz der Realität entsprechend. Welcher Feldherr, der noch alle Sinne beisammen hat, käme schließlich auf die Idee, das Ausheben der Truppen selbst zu übernehmen? Gewissen Spielraum sollen Sie allerdings trotzdem haben. So können Sie etwa die Sklaven des Feindes zu eigenen Kriegern umrüsten oder dessen Männer abwerben. Weiterhin lassen sich fußläufige Infanteristen mit Hilfe »gefundener« Pferde zur Kavallerie befördern. Damit Sie all diese Features auch über lange Zeit genießen können, implementierte die Pyros Studios eine Mehrspielervariante. Bis zu acht Mächtigern-Römer bekommen die

Chance, gegeneinander die Waffen sprechen zu lassen. Dies soll nach Wunsch der Entwickler auf dem vorgefertigten Terrain geschehen. Ein Level-Editor wird nicht erscheinen. Begründung: Man möchte eine Schwemme von miserablen Szenarien verhindern. Alle Interessierten müssen sich daher mit 15 Single-player-Karten und einer noch unbestimmten Anzahl Mehrspielermissionen zufrieden geben. (vs)

Die spanischen Entwickler planen die strategische Dimension der Welt Herrschaft.



Das Spiel mit dem kürzesten Titel der Geschichte kehrt zurück, nun schon doppelt so lang: »Z2«. Passen dazu wurde auch die Anzahl der Dimensionen um eine erweitert...

Z2

Seit dreizehn Jahren schon machen sie die Spieszene unsicher. Die Bitmap Brothers blicken auf eine lange Reihe erfolgreicher Titel zurück. Allerdings konnte kein einziger davon restlos überzeugen, sie alle hatten ihre Tücken. Anfangen mit dem vom Amiga bekannten »Xenon 2« (1989), das zwar mit erfreulich netter Grafik und genialer Musik von »Bomb the bass« protzte, dafür schon nach wenigen Levels unverschämte schwer wurde. Das isometrische Rollenspiel-Adventure »Cadaver« stand ebenfalls unter diesem Fluch. Die Ratse-

haben selbst Profikritikern wecker die Stirn. »Z« (1996), das Echtzeitstrategiespieldebüt der Pixelbrüder, hatte ebenfalls seine Tücken. Die KI war derart eigenständig, dass der Spieler permanent am Rande des Nervenzusammenbruchs rangierte. Wenn sture Roboter auf eigene Rechnung ganze Berge in die Luft jagten, deren Sprengstücke auch noch die eigenen Truppen schädigten, flog manche Maus durch geschlossene Fenster.

Alles neu macht der Mai

Trotz besagter Schwächen, gehen die Bitmap Brothers davon aus, dass die Grundidee von »Z« richtig war. Nämlich ein actionbetontes Echtzeitstrategiespiel zu produzieren, das Fans aus den verschiedensten Lagern begeistert. Die Geschichte des zweiten Teils spielt wieder im »Z«-

Da wir in Z2 keine Basen bauen, sind die erebten Gebäude unersetzlich...

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bitmap Brothers
- **Genre:** Strategiespiele
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.bitmap-brothers.co.uk
- **Besonderheiten:** Nachfolger des umstrittenen Z (1998) ■ vollkommen in 3D ■ bessere KI, weiterhin actionlastig ■ Basen werden nur erobert, nicht gebaut ■ 3D Luft-, See- und Bodentruppen ■ Direct3D- und Glide-Unterstützung in 32 Bit und jeder beliebigen Auflösung ■ Partikelsystem ■ realistische Schatten ■ Wettereffekte

Universum und deutet so schon auf den ersten Blick die Verwandtschaft an. Die rote und blaue Fraktion haben einen Waffenstilstand vereinbart. Ihr Alter Ego (wie immer ein Robotkrieger) schiebt Wache auf einem langweiligen Grenzplaneten. Dann geht etwas schief und der große Konflikt beginnt. Die einzelnen Missionen führen Sie dabei über unterschiedliche Planeten, die jeweils ihr eigenes Ökosystem mit unterschiedlichem Klima und Wetter haben. Außerdem sind sie alle von Grund auf dreidimensional. Denn die Bitmap Brothers haben die Grafikengine komplett neu zusammengezurrt. Sie unterstützt jetzt aller Voraussicht nach sowohl Direct3D als auch Glide, und zwar in

spüren und einzunehmen. Je schneller dies vorangetrieben geht, um so größer wird ihr Vorsprung gegenüber dem Feind. Sie bekommen mit solch einer offensiven Strategie zwar keine ruhige Minute, sind dafür damit aber im Vorteil, was denn auch der Hauptunterschied zu herkömmlichen Strategiespielen ist. Stundenlanges Ressourcenklauen bei defensivem Truppenverhalten mit anschließender Massenschlacht gehört somit der Vergangenheit an.

Über Stock und Stein

Dass oben erwähnte Höhenunterschiede auch auf den Spielverlauf Einfluss nehmen, liegt nahe. Sie müssen herausfinden, wie Sie Berg und Tal zu Ihrem Vorteil nutzen können. Dies verspricht, aufgrund der dreifachen Truppentypen interessant zu werden. Zumal Luft- und Seeeinheiten mit von der Partie sind.

So können Sie Aufklärung betreiben, um Truppen zu entdecken, die sich hinter Hügeln und anderen natürlichen Hindernissen verschansen. Da ein Hauptaspekt der Entwicklungsarbeiten auf der künstlichen Intelligenz liegt, sollten Sie auch eine gehörige Portion Intuition mitbringen, um die nächsten Angriffsziele des Computergegners voraussagen zu können. Bei den Gefechten gehen aber nicht immer komplette Einheiten zu Bruch. Es kann auch durchaus vorkommen, dass Ihnen der Gegner einfach einen Piloten aus dem Hubschrauber schießt. Sollte das Fluggefahr halbwegs unbeschädigt den Boden erreichen, können Sie Ihre Robo-

schergen anweisen, es neu zu besetzen. Da auch Elektronengehirne unterschiedlich gut funktionieren, gibt es solche, die mit Vehikeln besser und schlechter umgehen können. Da weiterhin jede Einheit gegen eine spezielle andere Einheit besonders erfolgreich einzusetzen ist, verringert sich die Massenschlachtswahrscheinlichkeit wieder um ein ganzes Stück.

Handgeschnitz

Z2 wartet mit ungefähr 30 Solomissionen auf. Dem üblichen »Zerstöre alles«-Prinzip sollen sich weitere Einsatzziele hinzugesellen, die für Abwechslung sorgen. Wie diese im Detail aussehen, darüber schweigen die Bitmap Brothers beharrlich. In punkto Mehrspielermodus konnten wir rund 20 Karten und die Spielmodi »Alle gegen einen« und »Alle gegen Alle« ausmachen. Weiterhin gibt es Zufallskarten sowie einen angeblich einstellbar freundlichen Karteneditor. (vs)

Die Gefahr kommt von oben: Apokalypsenähnlicher Angriffskörper fallen über scheinbar friedliche Waldsiedlungen her, um am Ende hübsche Rauchwolken zu hinterlassen...

Explosivende Gebäude und Fahrzeug verengern in ihre Einzeltiefe...

In Echtzeit stürzen sich Boden-, Luft- und Seestreitkräfte aufeinander.

»Produktionszentren? Sucht, lauft, rennt!«

32 Bit Farbtiefe. Die Auflösung dürfen Sie je nach Grafikkarte völlig frei wählen. Damit die Umsetzung auch optisch anspricht, kam »Zeichner« John Kershaw (Theme Park und Dungeon Keeper) von Bulfrog an Bord. Zu den technischen Feinheiten gehören Echtzeitschatten und ein ausgefeiltes Partikelsystem, das gerade bei Explosiven Eindruck schinden soll. Bei all den Gefechten fällt nicht wie vor das Aufbauen einer eigenen Basis zugunsten der Eroberung von Waffenfabriken weg. Das gestalterische Aufmaß allerdings keinesfalls geruhsamer. Vielmehr hetzen Sie Ihre Blechkameraden durch die Botanik, um dort herumstehende Produktionszentren aufzu-

DEMONWORLD 2

Die Welt ist böse. Das ist kein Geheimnis. Ikarions Dämonen- und Orkhorden zeigen Ihnen in bälde, wie böse sie wirklich ist. Ziehen Sie sich warm an, niemand wird verschont.

Drei Jahre ist es nun her, dass Jason Klingor den Eisfürsten Iathak ins Reich Bofrost geschickt hat. Doch leider haben fantastische Königreiche die unangenehme Eigenschaft, auf geräuschvolle Feinde zu reagieren wie Gravitation auf große Steine. Daher haben wieder erwarten in der Mitte des herrlichsten Friedens Orks den Bewohnern der östlichen Regionen Haus und Hof in Klump. Normalerweise schenken Sie (in Person des Jason Klingor, oberster Feldherr und kaiserlicher Berater) dies nicht die Dämonenwelt. Wenn Sie den

Osten sind Ihre Zwergenkollegen zuständig. Unglücklicherweise wählen sich die vertikal benachteiligten Verbündeten selbst von imperialen Truppen angegriffen. Aus diesem Grund schnappen sie mit Ihnen und schauen mit einiger Genugtuung zu, wie Ihre Provinzen aus die Birnen poliert bekommen. Also schnürt Jason sein Säcklein, um sich selbst der Angelegenheit anzunehmen. Mit mehreren Hundertschaften schwer bewaffneter Soldaten im Schlepptau stattet er den ork-infizierten Regionen einen Besuch ab. Kaum jemand wird es überraschen, dass unser Feldherr nach und nach in eine Geschichte voller Verrat und Betrug schliddert. Als dann auch noch herauskommt, dass eine ganz andere, finstere Macht hinter all dem Unheil steckt, ist klar, neue Heiden braucht das Land. Hier kommen Sie



Im mittelfirsten Editor können Sie selber Level wie die Dämonenweltmeister.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ikarion
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:**
www.demonworld2.de
- **Besonderheiten:** 50 Missionen in Kampagneform ■ plus, wie in 10 Einzel- und Mehrspieler-Modi nicht-lineare Handlung mit verschiedenen Enden ■ Editor enthält ■ 10 Landschaftstypen ■ über 1.000 Sounds ■ mehr als 100.000 Animationsphasen ■ im Gegensatz zum ersten Teil nicht rundumbesetzt ■ längs pausierbar

Keine Runde(n)sache

Der Vorgänger ließ den Weltenretter rundenbasiert gegen all das Übel der Welt kämpfen. Dies führte zu einem spannenden Strategiespiel mit akzeptablem Tiefgang. Von ersterer Idee weicht Ikarion nun ab, ohne die letztgenannten Vorteile aufgeben zu wollen. Das Kampfsystem entspricht nun vom Prinzip der Bioforce Engine für AD&D Rollenspiele («Baldur's Gate», «Icewind Dale», «Planescape: Tormant»). Demnach findet das Schwert- und Axtgehacke zwar in Echtzeit statt. Sie haben jedoch die Möglichkeit, das Geschehen zu pausieren. In Ruhe weisen Sie den einzelnen Truppenverbänden Ihre Aufgaben zu, dann lassen Sie die Zeit weiterlaufen und beobachten den Erfolg Ihres taktischen Einfallsreichtums. Ein weiterer Unterschied zu konkurrierenden Echtzeittiteln ist die Tatsache, dass Sie keine Gebäude errichten, Basen- respektive Burgbau zum Erhalt von neuen Mitstreitern bleibt Ihnen erspart. Vielmehr finden Sie während Ihrer Einsätze Gold, mit

dem Sie die nächste Mission finanzieren. Sprich, Sie heben neue Truppen aus, stecken denen magische Hilfsmittel an und positionieren sie hernach auf dem Schlachtfeld. Letzteres dürfen Sie im Gegensatz zu «Age of Empires» und Co. nach spielerischem Gutdünken vornehmen. Dadurch können Sie den Ausgang der Schlacht stark beeinflussen. Eine Entscheidung, die ebenfalls vor dem eigentlichen Kampfgeschehen stattfindet, ist das Auswählen der Missionen. Sowie die Hintergrundgeschichte linear verläuft (sie endet sogar in verschiedenen Abspannen), sowieso folgen die 50 Kampagneinsätze einem festen Schema. An einer Stelle können Sie etwa eine gut bewachte Festung nur im Frontalangriff schleifen. Oder aber, Sie schalten einen anderen Auftrag vor, welcher die Truppenstärke der feindlichen Einrichtung schwächt. Letzteres: Belagerungsszenario ist übrigens bezeichnend für den Einfallsreichtum der Leveldesigner. Sie müssen Spione in feindliches Gebiet schleusen, wichtige Truppen eskortieren oder mit Hilfe von Suizidkommandos Ihre Widersacher schwächen.

Tanz der Truppen

Durch die insgesamt 60 Level stapfen rund 100 Truppentypen. Diese Zahl setzt sich aus jeweils knapp 30 verschiedenen Zwergen- und Orkämpfern sowie 50 imperialen Soldaten zusammen. Um bei den Zahlen zu bleiben: 100.000 Animationssequenzen bringen Bewegung in die Geschichte. 1.000 Sounds liefern dem akustischen Hintergrund. Und es gibt es begleitende Orchester, welche jeweils dem Geschehen auf dem Bildschirm entsprechende, tolle Effekte spielen. Sie werden in kleinen Einheiten und in ganzen Schotten, aber auch in kleinen Gruppen Ihre Feinde überfallen und streifen weitere Ressourcen in der Gegend: Drachen, Riesen,

Mit Zaubern verstärken Sie Ihre Truppen oder braten Gegner über den Haufen.



und Dämonen scheuen überausgehend auf dem Schlachtfeld vorbei. Zur großen Freude der Soldaten, versteht sich. Damit Sie die zehn verschiedenen Landschaftstypen sechs Festungsarten auch voll ausschöpfen können, spendiert Ikarion einen Leveleditor. Einen Multiplayer-Modus bietet «Demon World 2» auch. Der lässt (nur) drei Kombattanten gleichzeitig gegeneinander antreten. Zehn Mehrspielerlevel liegen fix und fertig bei. (vsl)



Wilde Explosionen und gefährliche Monsterhorden: Trotz leichter Alterserscheinungen überzeugt die Grafik der Dämonenwelt. Da lachen die Imperialen. Ein Drache eilt zu Unterstützung.

Das alles und noch viel mehr würd' ich machen, wenn ich König von Deutschland wär'. Aber wer gibt sich mit glitzernder Monarchie zufrieden, wenn er strahlende Gottesmacht besitzen kann? Jedenfalls nicht Peter Molyneux.



BLACK & WHITE

Molyneux? Tun die nisch Küchengeräte produzieren?», lautete wohl die Antwort, fragte man einen durchschnittlichen Bundesbürger nach Peter Molyneux. Jeder allerdings, der PC-Spiele kennt, würde mit strahlenden Augen reagieren. «Wieso? Ist er hier? Bekomme ich ein Autogramm?». Kein Wunder, denn kaum ein anderer Name der Spiele-Branche ist derzeit eng mit dem Flair des Originellen und Genialen verknüpft. Nicht ganz zu Unrecht, betrachtet man die Produkte, die der Engländer für Es-Arbeitgeber Bullfrog produzierte. Eine Auflistung von Titeln wie Populous (1986), Powermonger (1990), Syndicate (1994), Theme Park (1994) und Dungeon Keeper (1997) klingt wie der Versuch, Meilensteine der Spielgeschichte zu errichten, repräsentiert aber eigentlich nur Molyneuxs Schaffenskraft. Für das neue Jahrtausend wird dann noch nichts, irgendetwas schnelles, Programm von der Bungee selbst. Zunächst das erste Projekt der von der Bungee selbst gegründete (und nach einem Hais benannte) Firma «Lionhead» entwickelt. «Black and White» vermischt daher Elemente der unterschiedlichsten Genre. Das Ergebnis: ein köstliches Erweckungs-Tamagotchi, von dem die Fans auch «Göttersimulation» nennen. Der Spieler führt eine kleine Götterfamilie durch eine Welt, die von ihm selbst erschaffen wird. Die Götterfamilie besteht aus einem Vater, einer Mutter und einem Kind. Die Eltern sind die Götter, das Kind ist das Tier. Die Eltern sind die Götter, das Kind ist das Tier. Die Eltern sind die Götter, das Kind ist das Tier.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Lionhead
- **Genre:** strategische God-ter-mutation
- **Termin:** 1. Quarta 2001
- **Internet:**
www.lionhead.com
- **Besonderheiten:**
 - 8 Völker ■ 9 Terrains ■ über 20 morphender Schoß-Titanen
 - über 20 Zauber in zig Varianten
 - Um die 80 Questen ■ Tageszyklen ■ Jahreszeiten ■ Titanen passen sich dem Spielerverhalten an ■ Lippensynchronität
 - Zauber durch Gesten einbar
 - für diverse Plattformen geplant



Neben Löwen, Tigern, Kriechern oder Zyklopen gibt es einfache Menschen als Avatare. Darüber, ob auch Hamster im Programm sind, schwärmt Peter Molyneux.

Da der Name Programm ist, handelt es sich hierbei um eine paradiesische Welt, in der alle Menschen einander lieb haben. Die Völker der Azteken, Japaner, Afrikaner, Tibeter, Griechen und Zulus kennen keine Stammesfeinden. Sie behandeln sich mit Respekt, helfen einander und so weiter und so fort. Allerdings dauert dieser Zustand der Harmonie nur solange, bis eine Horde

Völker für sich zu gewinnen. Allen haben jedoch nur ein Ziel: Macht!

Er ist zum Minimalen aufgedreht ... nein, da läuft er!

So wie die Götter unterschiedlicher Gesinnung sind, darf auch der Spieler seine Seite wählen. Entweder saust er als fürsorglicher Allvater um die Seinen, erhört ihre Gebete, besetzt volle Felder und erraste



Bei den Kämpfen zwischen Götterschergen hilft auch schon mal Blut. Sterben können Sie jedoch nicht.



Selbst wenn nur die Hälfte der versprochenen Features tatsächlich funktioniert, dürfte das Spiel des Jahres 2001 feststehen.

machtbesessener Magier Einzugs halt. Einer von diesen sind Sie. Da die friedliebende Welt der Zaubere schnell zu langweilen beginnt, mischen sie diese und die darin lebende Bevölkerung kurzerhand ein wenig auf. Die einfältigen Edelen halten die Magier wegen ihrer mystischen Kräfte kurzerhand für Götter. Das Problem mit letzteren ist bekanntermaßen – wenn man anfängt an sie zu glauben, beginnen sie zu idiosynkrasieren. Als die thäumaturgischen Nervenscägen dann auch noch herausfinden, dass ihnen die Anerkennung der Edenpopulation zusätzliche Kräfte verleiht, kann sie keiner mehr halten. Die einen streben mit gnadenloser Hand nach menschlicher Gefolgsamkeit, andere wirken mildtätige Wunder, um die

sie aus finsterster Stunde. Oder erschleudert Tod und Verderben hinab auf Erden, sorgt mit Eis, Feuer und Blitzen dafür, dass seine Pixelmännchen spüren. Ziel ist es aber jeweils, eine möglichst große Gemeinde zu versammeln, dann viele Anhänger bedeuten großen Einfluss. Im Spielgeschehen ist dies deutlich zu verfolgen. Nicht nur, dass Ihre Zaubere immer spektakulärer werden. Genauso spiegelt die Umgebung Ihr geistiges Wachstum wider. Haben Sie am Anfang noch Schwierigkeiten mit Ihrer göttlichen Hand einander dreidimensionalen Bäume zu entwurzeln oder einen Felsbrocken durch die Lüfte zu werfen, gestaltet sich dies mit zunehmender Anhängerzahl immer einfacher. Vorgeplante Aktionen sollen bei



Wie alle Titanen gibt es auch Wolfe in verschiedenen Morphingstufen. Ihr schaut er noch recht freundlich drein.

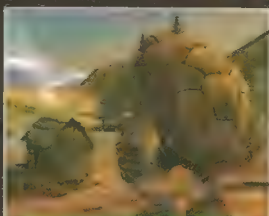


Im Gegensatz zu seinem grünen Kollegen von oben gehört dieses Löwenexemplar zu einer freundlicheren Gattung.



Zu einer realistischen Physikengine gehört natürlich auch optisches Beiwerk.

Gegenwärtig, schlagen realistisch auf dem Boden oder auf den Köpfen ihrer Untertanen auf. Mit glühenden Gegenständen können Sie Objekte entzünden, die aus Holz, Papier oder ähnlich entflammbar sind. Materialbestehen, Wasser wiederum löscht die Feuersbrunst. Das Prinzip ist klar: alles was in Realität funktioniert, soll auch in «Black and White» möglich sein. Dabei spielen Beleuchtungseffekte eine große Rolle, weil sie helfen, dem ganzen Authentizität zu verleihen. Nehmen wir als Beispiel die Sonne, welche als größte Lichtquelle (abgesehen von brandenden Dörfern) an der Himmelskuppel hängt. Ziehens Wolken unter ihr entlang, werfen diese Schatten. Und zwar ebenso auf den Boden,



Wasserschildkröten vom Aussterben bedroht? Demag man kaum glauben.

gerade sichtbaren und benötigten Detailreichtum.

Meister! Meister!

Was vom Aussehen und der Funktionalität äußerst komplex wirkt, muss es aber nicht in der Bedienung

» Gehen Sie zu garstig mit dem Kleinen um, trägt er Verletzungen davon, die später womöglich sogar Narben zurücklassen.

wie auf die darunter umherirrenden Männchen. Was solche Beleuchtungsarbeiten für einen rechnerischen Aufwand bedeuten, kann man sich leicht vorstellen. Zumal es zahlreiche Feinheiten wie im Wind raschelnde Bäume oder animierte Wasserfälle mit aufspritzender Gischt geben soll. Damit dies auch auf Computern unter Silicon-Graphics-Niveau läuft, errechnet ein vorderer Kameraposition und Sichtweite abhängiger Algorithmus nur den in der jeweiligen Szene

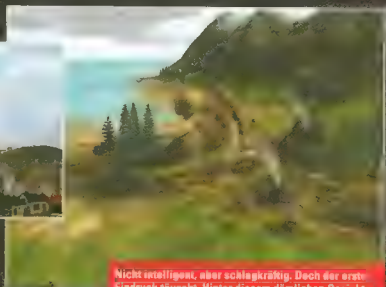
sein. Lionhead legte sehr viel Wert darauf, dass das gesamte Spiel allein mit der Maus (wahlweise mit Tastatur) und vollkommen iconfrei vonstatten geht. Betrachtet man die Ambitionen von Peter Molyneux, in Zukunft keine reinen PC-Produkte mehr zu programmieren, sondern auf Konsolen umzusteigen, ist dies nur konsequent. Scheint so, als würde der große Meister für seine späteren Darbietungen auf X-Box, Dreamcast und PlayStation 2 schon jetzt mit einem möglichst simplen Interface Erleuchtung sammeln zu



Die Balin sind die einzigen Lebewesen, die in der Welt der Balin leben.



Die alten Griechen
kommen unerwartet
als Lawenhessack.



Nicht intelligent, aber schlagkräftig. Doch der erste
Eindruck täuscht. Hinter diesem dämlichen Gesichts-
ausdruck steckt ein erkrankter HTML-Programmierer.



größen Titanen
rückenden.
Blitzen und
verdorren
Vegetation.
Die S
dem
fließen-
den Gut
Böer
Sohn
Pudelbest
würde veran

läßt in einer abstrakten Spies-Gra-
mmosphäre leben, während Finst-
nisse wahrscheinlich trümmelbeset-
te Spopulture-Klänge im Fahrstuhl
zu töle laufen hören. Bei der »Black
and White«-scheibe aber alles, was
alles zusammenhängt, wären wir
auch hier wieder um einen interes-
santen Aspekt angelangt. Die Tita-
nen haben zum Thema Musikalität
nämlich ebenfalls einiges zu bieten.



Physik, Wetter und Effekte sollen real
wirken – nicht aber die bunten Wesen.



Nähern sich die Titanen bei ihren
Gegenständen an, werden sie
für die Bewohner brennig werden.

Werden Sie noch irgendein Mensch
ganz so schräge nach besten Kräf-
ten. Da er versucht, die Rhyth-
muspattern ihrer Latloinsstücke zu
übernehmen, kann es durchaus viel
kommen, dass er mit der Zeit seine
Verdauungs- und Abkühlungen ver-
erbt. Ein »ewig«-mit »Nine-Inches-
Nails« gefülltes Versuchstier dürfte
bei Wolfgang Petri vermutlich den
Freitod wählen. Ein weiteres Zei-
chen von animalischer Cleverness
zeigt sich bei der Kommunikation
im Avatar beherrscht nämlich voll-
ständlich synchronität. Im Mehrspieler-
modus oder in Lionheads Chatbox
»The Gathering« wird Ihre Text-
eingeabe direkt in eine Sprechblase
über dem Kopf des Götterschergen
geleitet, während das Programm im
Hintergrund die Sprachstruktur zu
analysieren versucht und passender-
weise Ihren Mund bewegt.

DIES IST SEINE FLASCHE!

Haben Sie schon manches ge-
gesehen? Was für eine dämliche
Webpage! Die hat bestimmt ein Affe
entworfen! Sie könnten recht
gehabt haben. Zumindest, wenn Sie
per Zufall auf einer Testseite von
»Black and White« gelandet sind.
Was das heißen soll? Ihre putzigen
Titanen lernen mehr als man ihnen
auf den ersten Blick zutraut. Etwa
auch, wie man HTML programmiert.
Kein Scherz. Ganz automatisch
erzeugen sie bei Bedarf Screens-
hots, packen diese auf ihre eigene
Internetseite und schreiben einige
Zeilen aus ihrem Alltag dazu. Etwa
»Hundewagen« Eingeboren.



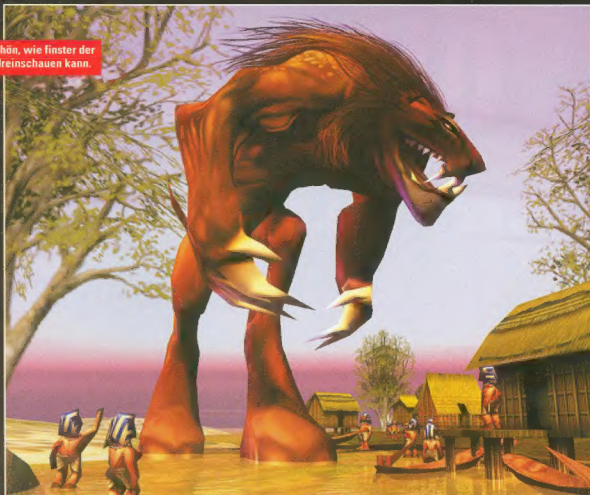
Ein augen-, mund- und ohrloses Wesen
gibt es nicht. Es gibt aber ein
malige Bullfrog-Kollegen?

Dieses Renderbild zeigt schön, wie finster der Löwe eines bösen Gottes dreinschauen kann.

geffessen. Habe Magenschmerzen. Muss mal den Chef nach Kamillentee fragen». Sie betätigen sich aber auch sportlich. So versuchen sie etwa mit den verschiedenen Edenvölkern, Fußball zu spielen. Mit ihnen, heißt in diesem Fall aber zusammen mit ihnen. Was die Sache nicht unbedingt ungefährlicher macht. Für wen, ergibt sich aus der jeweiligen Größe des Avatars. Ein schwaches Schildkrötenbaby mag von den Dorfkickern noch ob seiner Tölpelhaftigkeit verhöhnt werden. Eben diese sorgt bei einer 30-Meter-Super-Mutant-Hero-Turte allerdings dafür, dass die einzigen Kommentare der menschlichen Mitspieler in etwa »AHGRLLLI!« lauten. Aber genug von dem, was Ihr Maskottchen alles kann. Was er machen soll, ist folgendes: Sie beim Kampf gegen Ihre göttlichen Widersacher unterstützen. Etwa deren Dorfbewohner fressen, ihre Häuser per Feuerball plätten oder einfach nur den eigenen Gläubigen bei der täglichen Arbeit helfen. Welchen Charakter Ihr Gegner im Solomodus hat, hängt übrigens wieder von Ihrem eigenen Verhalten ab. Böse Menschen haben gute Gegner, liebe wiederum gemeine. Im vorhandenen Multiplayer gelten diese Regeln verständlicherweise nicht. Hier zerlegen sich Götter jeglicher Couleur ohne Wenn und Aber. Das Internet ist eben lebensgefährlich. Auch für die Unsterblichen.

Wer von Euch ist Brian?

Zu guter Letzt bleibt nur anzuerkennen, dass Peter Molyneux es mal wieder geschafft hat. Wenn auch keiner ein Spiel vorab für gut befinden kann, setzt sich »Black and White« durch seine zahlreichen Innovationen deutlich von der Konkurrenz ab. Selbst, wenn nur die Hälfte der versprochenen Features tatsächlich funktioniert, dürfte der Titel des Jahres 2001 feststehen. Verwunderlich ist aber nach wie vor, warum es Molyneux immer wieder nach dem Göttlichen drängt. So viele Spiele von ihm befördern normale Menschen zur omnipotenten Wesenheit. Mit jedem einzelnen kommt er der Perfektionierung einer künstlichen Welt näher. Wenn man diese Tendenz weiterspinn, könnte man dem Gedanken verfallen, dass es Entwickler wie er wären, die unser reales Universum geschaffen haben. Wenn das der Fall ist, sollten wir alle gemeinsam hoffen, dass wir nicht in der Windows ME Version leben. Spätestens jetzt sollten die Alarmglocken läuten, denn schon bei »Black and White« bleibt eine Linux-Portation aus. Da hilft also nur noch Beten... (vs)



33 MONATE SCHWANGER - DIE ENTWICKLUNG VON BLACK & WHITE

■ Kurz nach der Gründung von Lionhead ist zunächst noch nicht viel vom Spiel erkennbar - ein simples Drahtgitter mit primitivsten Häuschen dient als Test-Arena.

■ Im März 1998 hat das Testmodell schon klare Verbesserungen erfahren, aber immer noch geht es in erster Linie um reine Gameplay-Experimente und sonstige Testläufe.

■ Zwei Monate später haben die Programmierer bereits die erste Riesenkreatur eingebaut, welche aber noch unglücklich dumm ist.

■ Im August 1998 hat Black & White einen deutlichen Schritt vorwärts gemacht: Echtes 3D und eine schon viel detailliertere Grafik lassen allmählich das Potenzial des Spieles ahnen.

■ Nur einen Monat danach erscheint auch die Kreatur in 3D und sie kann bereits morphen. Fett oder mager, gut oder böse - diese Eigenschaften verändern ihr Erscheinungsbild.

■ Der Oktober ist Zeuge der ersten wirklich funktionierenden Welt-Simulation.

■ Es geht Schlag auf Schlag: Im November wird die Hand als wichtigstes Interface-Werkzeug eingebaut.



Die jüngste Errungenschaft ist Regenwetter - und es ist ganz klar das schönste Regenwetter, dass uns je unterkam!

■ Im Jahr 1999 konzentrieren sich die Programmierer zunächst vor allem auf die Zaubersprüche. Dazu wurde unter anderem ein Partikel-System für die Effekte eingebaut.

■ Seit März des vergangenen Jahres ist die Hand in der Lage, der Kreatur Ohrfeigen zu verpassen.

■ Im Mai naht der große Augenblick: Erstmals werden alle Teilespekte des Spiels in ein einziges Stück Software integriert.

■ Bis August geht es in erster Linie um den Einbau der Story.

■ September 1999: Das Innenleben der Zitadelle wird implementiert.

■ Im Oktober befassen sich die Grafiker und Designer mit zwei Helferlein, die als engelhafter beziehungsweise teuflischer Ratgeber dienen werden.

■ Seit Januar 2000: Das Wettersystem mit Regen, Schnee, Sturm und dergleichen fordert die Programmierer zu Höchstleistungen...



Ägypten, Griechenland, Japan und Tibet, die unterschiedlichen Architekturrichtungen finden Sie auch im Spiel wieder

VORSCHAU

X-MAS-FREUDEN

JETZT SCLÄGT'S 13

Alle Jahre wieder erfolgt die traditionelle weihnachtliche Bescherung, denn zu dieser Zeit laufen die Spiele designer bekanntlich zur Höchstform auf. Keine große Überraschung also, dass der spielerische Ausstoß auch heuer wieder exorbitante Ausmaße annimmt. Aber dieses Mal haben wir rechtzeitig entsprechende Gegenmaßnahmen eingeleitet. Denn es rollen in den nächsten Wochen so viele hochinteressante Spiele an, dass wir kurzerhand eine **13te Ausgabe**, sozusagen die **Weihnachts-Edition** aus dem Boden stampfen werden. Freuen Sie sich mit uns auf testfähige Redaktionsfavoriten wie **Siedler 4**, **Patrizier 2**, **Delta Force: Land Warrior**, **Colin McRae Rally 2**, **Flucht von Monkey Island**, **Insane**, **FIFA 2001**, **Call to Power 2**, **Tomb Raider: Die Chronik**, **American McGee's Alice**, **Gift** und **Gunlock**.



PC PLAYER
13/2000
WEIHNACHTEN
 ERSCHEINT AM
24. NOVEMBER*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel etwas früher.



Zu Weihnachten erscheinen die meisten und besten Spielertitel. Daraus unsere Ausgabe 13!



HARTE ZEITEN

AUFGESTOCKT

Dem Hardware-Sektor haben wir in der kommenden Ausgabe satte 48 Seiten zugeschlagen. Geplant sind mehrere Schwerpunkte, unter anderem basteln wir momentan an drei groß angelegten Vergleichstests mit den Themen **CD-Brenner**, **DVD-Laufwerke** und **Grafikkarten**. Und wer kein Geld für teure Neuanschaffungen hat, braucht auch nicht in Sack und Asche zu gehen, denn wir sammeln **Tuning-Tipps**.



GEWINNER GESUCHT

DIGITALER GABENTISCH

Im laufenden Jahr erschienen so viele hochqualifizierte Spiele wie selten zuvor. Nur, welche dieser Highlights haben es nach PC-Player-Meinung verdient, auf dem lamettaverzierten Gabentisch zu landen? Und falls Sie der vorweihnachtliche Kaufrausch bereits ruiniert hat, sollten Sie sich fragen, wem wir die vielen Spiele, Monitore, Sound- und Grafikkarten vermachen, die sich seit Tagen in der Redaktion stapeln? Alles Fragen, auf die unser Doppel-Feature: **Kauf tips für den Gabentisch & Weihnachtslotterie** eine Antwort weiss.



3D-ACTION-ADVENTURE

VOLLVERSION

Als vorweihnachtliche Dreingabe spendieren wir Ihnen auf unserer kommenden Begleit-CD mit **Deathtrap Dungeon** ein reizendes 3D-Action-Adventure aus dem Jahre 1998. Das farbenfrohe Gemälde erinnert an Resident Evil wie auch an Tomb Raider und kann sich dank Direct3D-Support heute noch sehen lassen...



Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

Die größte Spiele-Compilation der Welt!

Die Pyramide®



Futter für Ihren PC!

zB:



20,-DM

unverbindliche Preisempfehlung



20,-DM

unverbindliche Preisempfehlung



20,-DM

unverbindliche Preisempfehlung

Die Pyramide finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Vobis, Office World, ProMarkt, Wert, real-Markt, Kauf, dxi, Staples, Toys R Us, Nevo-Ratio, Atelco, sowie im gut sortierten Fachhandel.

www.software-pyramide.de

ok tronic
SOFTWARE & SERVICES

freecall

INFO-LINE: 0800/ 25 25 800

Patrizier II.

Geld und Macht



Zeit zu handeln!

Die historische Handelssimulation – vom kleinen Seehändler zum mächtigen Patrizier!



www.de.info@ascend.com